



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Mash them up!“

**Zur Mash-up-Darstellung der Figuren, Welt und
Themen in Marissa Meyers *The Lunar Chronicles*“**

verfasst von / submitted by

Nicole Schagerl, BA Bakk.

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Master of Arts (MA)

Wien, 2023 / Vienna 2023<

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

A 066 870

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Masterstudium Vergleichende Literaturwissenschaft

Betreut von / Supervisor:

Ass.-Prof. Dr. Paula Wojcik

Danksagung

An dieser Stelle möchte ich mich bei all denjenigen bedanken, die mich während der Anfertigung dieser Masterarbeit unterstützt und motiviert haben.

Zuerst gebührt mein Dank Frau Ass.-Prof. Dr. Paula Wojcik, die meine Masterarbeit betreut und begutachtet hat. Für die hilfreichen Anregungen und die konstruktive Kritik bei der Erstellung dieser Arbeit möchte ich mich herzlich bedanken.

Auch meinen Freunden möchte ich aufrichtige danken. Sie sind mir stets mit einem offenen Ohr beiseite gestanden und haben emotionalen Rückhalt geboten.

Abschließend möchte ich mich bei meinen Eltern bedanken, die mir mein Studium durch ihre Unterstützung ermöglicht haben.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	3
2	Transtextualität	8
2.1	Intertext.....	8
2.2	Paratext	9
2.3	Hypertextualität.....	12
2.4	Interfiguralität	13
2.4.1	Wiederkehrende Namen.....	13
2.4.2	Wiederverwendete Figuren.....	15
2.4.3	Interfigurale Kombinationen, Imitationen anderer Figuren und intratextuelle Interfiguralität	17
3	Mash-up	19
4	Figurenanalyse nach Jannidis	23
4.1	Allgemein.....	23
4.2	Figureninformation	24
4.3	Charakterisierung.....	26
4.4	Motivierung.....	27
4.5	Identifikation.....	28
5	Interfiguralität und Mash-up	30
5.1	Aschenputtel, China und ein fehlender Fuß: Cinder und ihre Vorfahrinnen	31
5.1.1	Figureninformation	32
5.1.2	Charakterisierung.....	34
5.1.3	Motivierung.....	35
5.1.4	Identifikation.....	36
5.2	Cinders Handlungskreis.....	37
5.3	Mash-up im Mash-up? Rotkäppchen, Wolf, die Schöne und das Biest.....	42
6	World Building	50
6.1	Mögliche Welt und Spekulation	57
6.2	Doch (k)eine Märchenwelt?.....	60
7	Posthumane, transhumane Ästhetik.....	66
7.1	Der posthumane/transhumane Körper - im Vergleich mit Fullmetal Alchemist.....	69
7.2	Die ölige Prothese – Schmerz und Wahrnehmung	72
7.3	Hybridität und „otherness“	80
7.4	Der hybride Körper als Eigentum.....	83
8	Conclusio	85
9	Quellenverzeichnis.....	93

9.1	Literatur.....	93
9.2	Abbildungen.....	95
10	Anhang.....	96
10.1	Abstract.....	96

1 Einleitung

“While her sisters were given beautiful dresses and fine slippers, Cinderella had only a filthy smock and wooden shoes.” (*Cinder*, S. 1)

Ein roter, gläserner Schuh ziert das ursprüngliche Buchcover des ersten Bandes der *Lunar Chronicles* (2012-2015). Bereits auf dem ersten Blick wird die Verbindung zu einem der bekanntesten Motive der Märchenwelt hergestellt - jenem des gläsernen Schuhs. Der Titel *Cinder* verstärkt die Verbindung. Bei genauerem Hinsehen fällt der Knochen des Unterschenkels auf, welcher nicht wirklich ein menschlicher Knochen ist. Es sind Maschinenteile, es ist ein künstliches Skelett aus Metall. Das Gelenk ist ein Mechanismus mit Schrauben; ein bizarrer Anblick.

The Lunar Chronicles ist eine Jugendbuchserie der amerikanischen Autorin Marissa Meyer, welche zwischen 2012 und 2016 vier Bücher und zwei Novellas veröffentlichte. Diese waren *Cinder* (2012), *Scarlet* (2013), *Cress* (2014) und *Winter* (2015). Vor *Winter* wurde *Fairest* (2015) veröffentlicht, um die Hintergrundgeschichte näher zu beleuchten. Auf *Winter* folgte die Kurzgeschichtensammlung *Stars Above* (2016), welche eine gesammelte Anthologie der Bonusgeschichten sind, welche man in verschiedenen Editionen der Hauptbücher findet. Diese Anthologie enthält verschiedene Hintergrundgeschichten, so wie Prequels und Sequels zur gesamten Serie. 2020 wurde die Serie neu aufgelegt und sie bekam neue Cover.

Die Handlung ist simpel gehalten, enthält auf Figurenebene jedoch viele Nuancen, die in der vorliegenden Arbeit behandelt werden. Die Geschichte folgt vorwiegend Cinder, der Hauptfigur des gleichnamigen Buches und die Hauptfigur der gesamten Serie. Cinder ist ein Cyborg, aus der Gesellschaft ausgestoßen, und die lang totgeglaubte Prinzessin des Planeten Luna. Auf Luna regiert Levana, die Tante und böse Königin Cinders, die die Erde aufgrund der Ressourcen für sich beanspruchen will. Als Levana herausfindet, dass Cinder die totgeglaubte Prinzessin und wahrhaftige Thronerbin ist, entwickelt sie eine Strategie, um sie zu töten. Im Laufe der Handlung begegnet Cinder dem Rest der Hauptfiguren, welche ihr zur Seite stehen: Scarlet und Wolf (Kesley) in *Scarlet*, Cress und Thorne in *Cress* und schlussendlich schließen sich ihr Winter und Jacin in *Winter* an. Gemeinsam wollen sie die böse Königin stürzen.

Das Cover der *Lunar Chronicles* ist bereits ein Dialog zwischen dem bekannten Aschenputtel-Märchens, den über Jahre verinnerlichten Werten und damit verbundenen Motiven, und dem neuen Werk: ein Mash-up-Roman, welcher eine Form des bekannten Märchens und eines ganzen Science-Fiction-Universums miteinander vermischt. Das Cover der Neuauflage

distanziert sich vom Märchenaspekt und gibt sich mehr der aufwendig gestalteten Welt der *Lunar Chronicles* hin. Der rote, gläserne Schuh mit dem Metallskelett wurde gegen eine Illustration Cinders selbst ausgetauscht. Sowohl ihre Prothesen als auch der in der Handlung wichtige Schrottplatz sind zur Schau gestellt. Im Hintergrund sieht man den Mond, welcher ebenfalls ein zentrales Element der Handlung ist. Nur mehr der Titel, in derselben Schriftart wie am ursprünglichen Cover, deutet auf die Märchenverbindung hin.

Was genau ist ein Mash-up? Ein literarischer Mash-up ist „a work that combines two or more sources into a new work that sheds new light on the original, while modernizing it with references to current popular culture.”¹

Nach acht Jahren und insgesamt sechs Büchern ist die Welt der *Lunar Chronicles* über das Genre der Märchennacherzählung hinausgewachsen. Nicht nur die Figuren wurden im Sinne des Mash-Ups weiterentwickelt, sondern auch die erzählte Welt. Dies reflektiert die Neugestaltung der Coverbilder nach dem Erscheinen des letzten Buches in der Serie. *The Lunar Chronicles* sind nicht *nur* eine Neuerzählung bekannter Märchen: sie sind auch Science-Fiction. Die Erwartungshaltung der Leser*innen wird gelenkt, indem man vom Märchenmotiv ablässt und mehr auf das Science-Fiction-Motiv eingeht. Die Welt der *Lunar Chronicles* rückt in den Vordergrund, während das Märchenmotiv eine Hintergrundstellung einnimmt.

Da *The Lunar Chronicles* nicht nur altbekannte Märchenfiguren in neue Settings setzen, sondern auch deren Handlungskreise und Ästhetik erweitern, soll sich die vorliegende Arbeit auf mehrere Aspekte fokussieren. Das bedeutet, dass im Sinne der Mash-up-Natur der Fokus nicht nur auf ein Genre, sondern auf mehrere, zusammenspielende Aspekte gelegt wird. Diese verschiedenen Perspektiven sind die Figuren, die Welt und die allgemeine Ästhetik der *Lunar Chronicles*, die wiederum auf den von der Autorin selbst genannten Ausgangstext zu beziehen sind.

Zum Zeitpunkt der Verfassung der vorliegenden Arbeit gibt es noch keine klare Theorie des Mash-up-Phänomens. 2012 bis etwa 2015 wurden im englischsprachigen Raum, besonders in Amerika, viele Märchenneuerzählungen, welche verschiedene Genres kombinierten, veröffentlicht. Die bekanntesten Beispiele im Jugendbuchgenre sind *The Lunar Chronicles* (2012-2015) von Marissa Meyer, *Uprooted* (2015) von Naomi Novik und *A Court of Thorns and Roses* (2015) von Sarah J. Maas. Doch nicht nur Märchen dienen oft als Inspiration für ein Mash-up-Werk, auch Mythologie kann davon betroffen sein. Eine der populärsten Serien für

¹ Pull, J. M.: *Encyclopedia of the zombie. The walking dead in popular culture and myth*. Greenwood 2014, S. 168.

Kinder und Jugendliche ist die *Percy-Jackson*-Serie (2005-2009) inklusive ihrer Ableger von Rick Riordan.

Zum Zeitpunkt vorliegender Ausführung wurde in der Forschung hauptsächlich auf den bekanntesten Mash-up-Roman *Pride and Prejudice and Zombies* (2009) von Seth Grahame-Smith fokussiert. Mit dem kommerziellen Erfolg von Grahame-Smiths Roman wurden insbesondere Horror-Mash-ups für kurze Zeit sowohl für Leser*innen als auch für Verlagshäuser attraktiv.² Doch die Forschung widmete sich bisher kaum dem Mash-up-Genre, noch weniger jenen Büchern des Jugendbuchgenres.

Zu den *Lunar Chronicles* existieren einige literaturwissenschaftliche Artikel, hauptsächlich Hochschulschriften, jedoch widmen sich jene eher dem posthumanistischen Aspekt und der grundlegenden Frage der Serie, wie mit verschiedenen Figuren (vorwiegend hybride Figuren) umgegangen wird. Diese beiden Aspekte sollen auch in dieser Arbeit in Hinsicht auf die Darstellung der einzelnen Märchenfiguren im Mash-up-Genre eine Rolle spielen, was zur ersten Forschungsfrage führt: Wie unterscheiden sich die Figuren im Mash-up-Roman von ihren Märchen-Vorlagen? Dabei sollen auch die Rollen untersucht werden, ob diese im Zuge des Mashing-Ups verändert werden oder gleichbleiben.

Aufgrund der narrativen Natur der *Lunar Chronicles* und dem umfangreichen Text, welcher sich über vier (oder sechs) Bücher erstreckt, wird ein umfassendes Universum aufgebaut. Dieses Universum hat ebenso Einfluss auf die Handlung und die Figuren, beziehungsweise wie die Figuren die Handlung beeinflussen. Dadurch können die bekannten Märchenfiguren in neuen Kontexten – in diesem Fall ein Science-Fiction-Setting – agieren, was die nächste Forschungsfrage ergibt: Inwiefern spielt das World-building in das Mash-up hinein und wie erfolgt diese?

Wie die gegebene Definition bereits beschreibt, so wird das alte Werk in Kombination mit neuen Quellen zu einem neuen Werk. Dadurch werden Möglichkeiten eröffnet, die im alten Text nicht gegeben sind. Durch das Science-Fiction-Setting können auch Aspekte und Ästhetiken in den Text eingebaut werden, die vorher nicht Thema waren, beziehungsweise die beim Entstehen des Märchens nicht existiert haben. Dies führt zur nächsten Forschungsfrage: Welche Motive werden in einem Science-Fiction-Mash-up thematisiert?

Mit diesen drei unterschiedlichen Forschungsfragen sollen drei verschiedene Aspekte des Mash-ups beleuchtet werden: Figuren in einer figurengesteuerten Handlung, das World-building sowie Themen und Motive, welche im Narrativ behandelt werden.

² vgl. Daly-Galeano, M.: „Oh Dear, Yes!“ *Mashing up Little Women, vampires and werewolves*. In: *Women's Studies* 48 (2019), Heft 4, S. 393 – 406, hier S. 393.

Zusammenfassend sollen im Zuge der vorliegenden Arbeit folgende Fragen untersucht werden:

FF1: Wie unterscheiden sich die Figuren im Mash-up-Roman von ihren Märchen-Vorlagen und werden ihre Rollen verändert oder bleiben sie unberührt? Und wenn ja, wie werden sie verändert?

FF2: Wie erfolgt das World-building beziehungsweise welchen Stellenwert hat diese im Mash-up-Roman? Spielt das (veränderte) Setting überhaupt eine Rolle im Mash-up oder ist es lediglich die Kulisse für die Handlung?

FF3: Welche Themen und Motive werden im Science-Fiction-Mash-up der *Lunar Chronicles* verwendet? Wie wirken sich diese auf die Behandlung der Figuren aus?

Nach der Herleitung der Forschungsfragen folgt eine kurze Erläuterung der Transtextualität nach Gerard Genette. Diese Gattungen sind integraler Bestandteil für die Analyse eines Mash-up-Werkes. Dabei werden *The Lunar Chronicles* bereits besprochen, damit die Textkategorien mit Beispielen versehen werden können. Danach folgt das Konzept der Interfiguralität nach Müller. Dieses Konzept ist insofern wichtig für die Analyse der Figuren, da dieses Konzept intertextuelle Zusammenhänge und Wechselbeziehungen literarischer Figuren beleuchtet.

Danach folgt ein Kapitel mit einer umfangreicheren Definition des Mash-ups und dessen Geschichte, in welchem die ihm inhärente Partizipationskultur kurz erläutert wird.

Die Forschungsfragen sollen im folgenden Hauptteil der vorliegenden Arbeit behandelt werden. Dazu wird das Modell von Fotis Jannidis zur Figur beschrieben. Aufgrund des Umfangs der vorliegenden Arbeit werden die Kategorien stark zusammengekürzt. Anschließend werden zuerst die Figuren mit Fokus auf ihre Vorlagen (wie Aschenputtel beziehungsweise Cinderella, Rotkäppchen, Rapunzel und Schneewittchen) untersucht. Dazu werden unter anderem die Intertextualitätskategorien von Genette, Interfiguralität von Müller und das Kategoriensystem der Figur von Jannidis angesprochen. Es wird auch Propps *Morphologie des Märchens* angewandt um den (erweiterten) Handlungskreis Cinders zu analysieren. Danach folgt ein Kapitel, in welchem der Mash-up im Mash-up angesprochen wird, da einige Figuren nicht nur eine Märchenfigur, sondern mehrere repräsentieren.

Darauffolgend wird das allgemeine World-building der *Lunar Chronicles* untersucht. Um dies im Detail durchführen zu können, werden die Kategorien nach Wolf herbeigezogen. Weiterführend werden die post- beziehungsweise transhumanen Motive im Vergleich mit *Fullmetal Alchemist* (2001-2010) untersucht. Diese Analyse soll beleuchten, dass einige Motive transtextuelle Kongruenz aufweisen, wie etwa jenes der schmerzhaften Prothese und des hybriden Körpers als Eigentum anderer.

Schlussendlich folgt eine Conclusio, in welcher die Ergebnisse zusammengefasst und diskutiert werden.

2 Transtextualität

Wenn man von Intertextualität spricht, kommt man nicht umhin, von Julia Kristeva und Gerard Genette zu sprechen. In der vorliegenden Arbeit wird sich hauptsächlich auf Genettes Ausführungen bezogen. Er leitet in seinem Werk „Palimpseste“ fünf Arten der Transtextualität, basierend auf Kristevas Bezeichnung der Intertextualität, ab. Diese sind Intertext, Paratext, Architext, Hypertext und Metatext. Besonders Intertextualität, Paratextualität und Hypertext sind in der vorliegenden Arbeit von Bedeutung.

Diese fünf Arten der Transtextualität weisen keine klaren Grenzen zueinander auf, sondern überschneiden sich und sind oft miteinander verbunden. Besonders der Hypertext ist davon betroffen, da er sehr oft gattungsüberschreitende oder gattungsbildende Texte beinhaltet.³ Zudem geht auch Genette davon aus, dass es keinen Text ohne transtextuelle Tendenzen gibt. Er versteht die fünf Arten der Transtextualität – und die Transtextualität selbst – weniger als Gattungen, sondern als Textklassen.⁴

2.1 Intertext

Genette versteht als Intertextualität die „effektive Präsenz eines Textes in einem anderen Text.“⁵ Die einfachste Form ist das Zitat (direkt, mit oder ohne Quellenangabe), aber auch das Plagiat ist in einer als intendiert nicht offensichtlichen Form eine Art der Intertextualität. Auch eine Anspielung ist eine Form der Intertextualität, welche jedoch nur von denen zu erkennen ist, die die getätigte Aussage verstehen und die Verbindung zwischen beiden Texten herstellen können. Viele solche Anspielungen beziehen sich eher auf einzelne Details oder Figuren als auf die Gesamtstruktur eines Werkes.⁶

The Lunar Chronicles ist ein Werk mit vielen intertextuellen Verweisen in jedem einzelnen Band. Aufgrund der Natur des Mash-ups sind intertextuelle Verweise immer vorhanden – ohne Intertext gäbe es keinen Mash-up. Die meisten intertextuellen Bezüge in *The Lunar Chronicles* verweisen auf einen Märchen-Prätext; es beginnt mit einem Zitat im Paratext. Dieses wird im folgenden Kapitel näher behandelt. Lykissas schlägt vor, *The Lunar Chronicles* als eine Art kollaboratives Märchen anzusehen. Sie plädiert auch auf die Identifikationsmöglichkeiten, die Protagonist*innen im Kinder- und Jugendbuchgenre bieten, da die Figuren oft im gleichen Alter

³ vgl. Genette, G.: Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe. 7. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2015, S. 18.

⁴ vgl. ebd., S. 19.

⁵ ebd., S. 10.

⁶ vgl. ebd., S. 10 – 11.

wie die Leser*innen sind und somit der Text eine Möglichkeit zur Lösungsfindung bietet.⁷ Das Konzept des „collaborative fairy tale developed out of trying to understand why popular fairy tale characters like Snow White and Cinderella not only appear in the same story, but also work together to vanquish the main villain in that narrative“⁸ ist ein Konzept, welches im Science-Fiction-/Superhelden-Bereich öfter als im Bereich der Märchen vertreten ist. Diese Art der Kollaboration bietet neue Möglichkeiten, wie Figuren interagieren und agieren können, zudem bietet die Erweiterung des Narrativ des Hypotexts neue Möglichkeiten, Identifikationsmöglichkeiten zwischen Figuren und Leser*innen zu schaffen. Denn “intertextuality creates a scenario in which the meaning of a story may be built in relation not only to the individual story in question but also in relation to other stories that are invoked in the reading process”⁹, was wiederum bedeutet, dass bekannte und vertraute Kontexte erweitert werden können.

Durch intertextuelle Referenzen im Text der eigentlichen Erzählung und im Paratext wird sowohl der Hypotext als auch die interfigurale Komponente in der Kollaboration ersichtlich. Natürlich setzen diese Parameter eine Bekanntheit mit dem Hypotext voraus – wie mit jeder Mash-up-Erzählung und jedem intertextuellen Text werden Verweise diesbezüglich nur dann ersichtlich, wenn das Publikum mit dem Hypotext vertraut sind.

2.2 Paratext

Paratext umfasst den Rahmen eines literarischen Textes, wie etwa Titel, Untertitel, Zwischentitel, Vorworte, Nachworte, Hinweise an Leser*innen und Einleitungen. Auch Fußnoten, Kommentare und Ähnliches zählen zum Paratext. Ein Paratext kann Leser*innen beeinflussen, bevor sie überhaupt begonnen haben, den Text zu lesen. Besonders deutlich wird dies anhand des Gattungsvertrags oder –pakts.

Der Paratext kann die Erwartungen der Leser*innen lenken und sie darauf vorbereiten, was auf sie zukommt. Häufig sind die Paratexte innerhalb einer Gattung ähnlich beziehungsweise erweitern die Gattung und verfestigen die Orientierung des Textes innerhalb der betreffenden Gattung. Genettes Beispiel dafür ist James Joyces *Ulysses*, welches ursprünglich Kapitelüberschriften beinhaltete, die die Verbindung zu Homers *Odyssee* verdeutlichten.¹⁰

⁷ vgl. Lykissas, A.: *Popular culture's enduring influence on childhood. Fairy tale collaboration in the young adult series The Lunar Chronicles*. In: *Global Studies of Childhood* (2018), Vol. 8 (3), S. 304-315, hier S. 307.

⁸ ebd., S. 307.

⁹ Freeman, M.: *A world of Disney. Building a transmedia storyworld for Mickey and his friends*. In: *World Building. Transmedia, Fans, Industries*. Hrsg. von Marta Boni. Amsterdam: Amsterdam University Press 2017, S. 93 – 108, hier S. 99.

¹⁰ vgl. Genette 2015, S. 11 – 12.

Für die in der vorliegenden Arbeit untersuchte Buchserie sind diverse Paratexte von besonderer Bedeutung: Titel, verschiedene Gattungsangaben und Zwischentitel. Die Funktion des Titels scheint in erster Linie offensichtlich. Er soll ein Werk identifizieren, seinen Inhalt bezeichnen und, wenn möglich, den Inhalt beschönigen. Genette zufolge muss Letzteres nicht immer zutreffen, da Titel semantisch leer und dementsprechend nicht inhaltsgebend sind. Gründe dafür sind, dass manche Titel, die nichts über den Text aussagen, ästhetisch ansprechender sein können. Zusätzlich können Titel generell austauschbar sein, da es viele Texte gibt, die den gleichen Titel aufweisen, jedoch inhaltlich vollkommen verschieden sind. Zudem kann der Titel nicht nur den Inhalt angeben, sondern auch die Form, welche sich auch oft im Nebentitel findet, beziehungsweise kann der Titel sowohl Inhalt als auch Form angeben. Genette nennt dies eine semantische Sonderbeziehung zwischen Titel und Text.¹¹ Es wird festgehalten, dass prinzipiell nicht zwischen einer Betitelung unter Bezug auf den Inhalt oder unter Bezug auf die Form gewählt wird, sondern eher zwischen einer Ausrichtung auf den thematischen Inhalt und einer Ausrichtung auf den Text selbst, der als Werk oder Objekt betrachtet wird.¹² Dasselbe Format wählte auch Marissa Meyer in *The Lunar Chronicles*, wo jeder Band jeweils den Titel einer Hauptfigur trägt. Dennoch bedeutet das nicht, dass die vorhergehenden Charaktere unwichtig sind, ein neuer Band stellt nur einen neuen Charakter vor. Schließlich kristallisiert Genette die beiden Begriffe *Thema* (worüber man spricht) und dem *Rhema* (was man damit sagt) heraus, welche die subjektalen und objektalen Titelbezeichnungen ersetzen sollen. Es bleibt unklar, ob die beiden semantischen Beziehungstypen (Text und Titel) zwei unterschiedliche Funktionen oder lediglich zwei unterschiedliche Arten derselben Funktion sind.¹³

Da Titel Werke bezeichnen und benennen, ist es vorteilhaft, diese so unmissverständlich zu vergeben, wie es ihnen möglich ist. Doch für die klare Identifizierung dient ein Titel keineswegs, da es Werke gibt, die den gleichen Titel haben oder die Titel zu allgemein sind, um sie auf einen einzigen Text zuschreiben zu können.¹⁴

Thematische Titel beziehen sich auf den Inhalt, obgleich diese Zuschreibung nicht gänzlich unproblematisch ist, da es eine Erweiterung des Begriffes *Thema* voraussetzt, die man für missbräuchlich halten kann. Figuren, Orte, Dinge oder ähnliches sind genau genommen keine Themen, sondern lediglich Elemente des diegetischen Universums der Werke, die unter bestimmten Themen zusammengefasst werden.¹⁵ Dennoch bezeichnet Genette „in einer

¹¹ vgl. Genette, G.: Paratexte. Das Buch vom Beiwerk des Buches. 6. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2016, S. 77 – 79.

¹² vgl. ebd., S. 79.

¹³ vgl. ebd., S. 80.

¹⁴ vgl. ebd., S. 81 – 82.

¹⁵ vgl. ebd., S. 82 – 83.

generalisierenden Synekdoche, die [...] eine Art Hommage an die Bedeutung des ‚Inhalts‘ in einem erzählerischen, diskursiven oder dramatischen Werk darstellt“¹⁶ alle Titel, die er in seinen Beispielen erwähnt, als thematische Titel. Diese Titel wären unter anderem *Krieg und Frieden*, *Der Tod des Iwan Iljitsch* und *Die gefährlichen Liebschaften*. Manche Titel sind so auf das Thema bezogen, dass sie sogar den Ausgang des Werkes verraten.¹⁷ Thematische Titel können in ihrer Relation zum Text auch mehrdeutig und für Interpretation offen sein. Diese Mehrdeutigkeit kann sich durch bestimmte Wörter mit Doppelbedeutung in der Formulierung ergeben oder aber auch durch die Anwesenheit eines Werkes innerhalb des Werks zum Vorschein gebracht werden. Das Binnenwerk trägt dann den Titel des Werkes und es lässt sich nicht mehr sagen, worauf sich der Titel des Werkes bezieht: auf das Binnenwerk oder thematisch auf die Diegese. Ein Untertitel dient oftmals dazu, das Thema des Titels, oft kryptisch, noch einmal anzugeben.¹⁸

Rhematische Titel sind Titel, welche einen Gattungsbezug herstellen: *Oden*, *Epigramme*, *Gedichte*, *Hymnen*, *Fabeln* oder *Satiren*. Doch nicht nur die Lyrik benutzte jene Art der Werkbezeichnung, sondern auch die Prosa: *Märchen*, *Novellen*, *Essays*, *Gedanken* oder *Erinnerungen* sind nur wenige Beispiele von den beinahe unzähligen Gattungsbezeichnungen, die existieren. Es gibt auch Bezeichnungen, die weniger offensichtlich die Gattung angeben, wie etwa *Die Handschrift von Saragossa* oder Titel mit *Seiten* oder *Schriften*.¹⁹ Viele Titel sind eine Mischung aus rhematischen und thematischen Titeln, wie etwa *Bildnis einer Dame* oder *Essay über den menschlichen Verstand*.²⁰

Ebenfalls relevant in der vorliegenden Arbeit sind Zwischentitel und als Titel haben sie die gleichen Funktionen wie bereits erwähnt, doch wichtiger ist ihre Funktion im Text, da sie im Text selbst stehen. Somit wenden sie sich nicht an das allgemeine Publikum, sondern an die Leser*innen, die tatsächlich den Text lesen. Dies macht auch nur Sinn für diejenigen, die sich auf die eine oder andere Art und Weise mit der Lektüre beschäftigen. Eine weitere Besonderheit ist, dass ein Kurztext keine Zwischentitel verlangt, während ein Buch den einen oder anderen Titel aufweisen muss. Ein Zwischentitel betitelt also einen spezifischen Abschnitt eines Buchs; ein Kapitel, einen Teil oder Absätze eines geschlossenen Textes (wie etwa bei einem Gedicht). Die Struktur aller Hauptwerke in der Serie ist gleich. Die einzelnen Bände der *Lunar Chronicles* sind wiederum in verschiedene „Bücher“ unterteilt (meist vier oder fünf einzelne „Bücher“), die die rhematischen Zwischentitel *Erstes Buch*, *Zweites Buch* und so weiter aufweisen. Nach

¹⁶ ebd., S. 83.

¹⁷ vgl. ebd.

¹⁸ vgl. ebd., S. 85 – 86.

¹⁹ vgl. ebd., S. 86 – 87.

²⁰ vgl. ebd., S. 89.

dem Titel folgt ein Zitat mit den Schlüsselmomenten des Märchens, auf welchen der einzelne Band basiert. Innerhalb dieser „Bücher“ gibt es weitere rhematische Titel, die die einzelnen Kapitel durchnummerieren, ihnen aber keine thematische Komponente zukommen lassen. Oft wird mit Kapitelende die Erzählperspektive und die Fokalisierung zu einer anderen Figur gewechselt. Diese Struktur ist insofern relevant, da sie den Eindruck einer Chronik erwecken und somit den Bezug zum Titel *The Lunar Chronicles* stärken. Zudem ist jedes Buch mit einem Zitat des Hypotexts versehen, welcher die Verbindung zum Hypotext stärkt. Durch diese Zwischentitel bleibt auch die Binnenhandlung in Erinnerung, was besonders am Ende der *Lunar Chronicles* im Band *Winter* etwas obskurer wird. Das bedeutet, dass durch die Kumulierung der Rahmenhandlung und der vier Binnenhandlungen im letzten Buch die vierte Binnenhandlung schwächer hervortritt als es in vorhergehenden Büchern der Fall war. Durch das Festhalten an der Struktur wird die Komplexität der Handlung transparenter und verständlicher. Darüber hinaus helfen auch die Zitate im Paratext, den Hypotext hervorzuheben. Diese Zitate sind eine der stärksten intertextuellen Referenzen, die *The Lunar Chronicles* aufweisen. Vor Beginn eines jeden Buches wird ein Schlüsselmoment zitiert, unabhängig davon, ob dieser Moment im Hypertext ebenfalls passiert. In der Einleitung der vorliegenden Arbeit wurde bereits ein solches paratextuelles Zitat angeführt: “While her sisters were given beautiful dresses and fine slippers, Cinderella had only a filthy smock and wooden shoes.” (*Cinder*, S. 1) Leser*innen, die vertraut mit *Aschenputtel* sind, erkennen den Moment sofort. Doch in der Erzählung von *Cinder* bekommt die Titelfigur nie einen grauen Kittel oder hölzerne Schuhe. Dennoch besteht der Bezug zum Hypotext in der Erzählung, wenn auch nicht so wortwörtlich wie im Zitat. Jedes neue „Buch“ signalisiert eine Wendung in der Erzählung und vor jedem neuen Buch wird der Hypotext wieder referenziert. Dadurch werden Leser*innen wiederholt darauf aufmerksam gemacht, dass der wiedererzählte Text auf einem bekannten, vorhandenen Text basiert. Damit wird die Erwartungshaltung der Leser*innen, welcher mit dem Hypotext vertraut sind, gesteuert: Sie wissen, was passieren wird und durch Wendungen im neuerzählten Text wird ein Überraschungseffekt erzielt.

2.3 Hypertextualität

Ein Hypertext besteht dann, wenn ein Text durch eine einfache, direkte Transformation oder durch eine indirekte Transformation abgeleitet wurde.²¹ Das bedeutet, man braucht zumindest zwei Texte: Text A und Text B. Text A ist der Hypotext und Text B ist der Hypertext. Text B überlagert Text A auf eine Art und Weise, die nicht die des Kommentars ist. Das wiederum

²¹ vgl. Genette 2015, S. 18.

bedeutet, dass Text B von Text A abgeleitet wurde beziehungsweise sich auf Text A in der einen oder anderen Form bezieht.²²

Eine einfache oder direkte Transformation liegt zum Beispiel dann vor, wenn prinzipiell dieselbe Geschichte erzählt wird, jedoch in einer anderen Zeit. Somit sind *The Lunar Chronicles* eine etwas komplexere Transformation der respektiven Märchen, da nicht nur die Handlung verlegt wird, sondern auch die Märchen miteinander kombiniert werden. Die Hypotexte – die Märchen – werden referenziert und können wiedererkannt werden, dennoch ist es für Leser*innen, die mit den Märchen nicht vertraut sind, unmöglich zu erkennen.

2.4 Interfiguralität

Interfiguralität bezeichnet intertextuelle Zusammenhänge und Wechselbeziehungen literarischer Figuren, basierend auf verschiedenen Referenzen und Elementen wie etwa der Name einer Figur, aber auch auf ihren wiederkehrenden Qualitäten wie etwa in Sequels oder einem Mash-up-Werk. Müllers Auffassung einer literarischen Figur ist ein kohärentes Bündel an Charaktereigenschaften, welches einen Namen trägt²³, einem Plot angehört und ein Part einer Konstellation mehrere Charaktere ist.²⁴

2.4.1 Wiederkehrende Namen

Die Namen sind das offensichtlichste Element, welches Figuren verschiedener literarischer Texte miteinander verbinden kann. Diese können identisch sein oder abgeändert werden. Müller argumentiert, dass Namen wie Zitate funktionieren können, jedoch soll man die Analogie nicht überbetonen, da Namen, besonders in der Literatur, spezifischen Charakteren zugeschrieben werden und diese Charaktere wiederum eine eigene Kategorie darstellen. Die Verlagerung des Namens einer Figur auf eine neue literarische Figur in einem neuen fiktionalen Kontext kann jedoch Spannung kreieren. Müller definiert, unter anderem, literarische Charaktere als ein kohärentes Bündel an Charaktereigenschaften und ein Name das identifizierende, nach Bedeutung ausgesuchte Label. Der Name sagt nicht zwingend etwas über Charaktereigenschaften aus, sondern dient lediglich zur Benennung und Unterscheidung der Charaktere. Viele Namen sprechen jedoch für die Figuren und sagen etwas über deren Charaktereigenschaften oder Verhaltensweisen aus. Dabei ist das Verbinden eines Namens einer literarischen Figur mit dem einer anderen Figur das prominenteste Hilfsmittel, um eine

²² vgl. ebd., S. 14 – 15.

²³ vgl. Müller, W.: *Interfiguralität. A study on the interdependence of literary figures*. In: Intertextuality. Hrsg. von Heinrich Plett. Berlin, New York: Walter de Gruyter 1991, S. 101-121, hier S. 102.

²⁴ vgl. ebd., S. 107.

Bedeutung herzustellen. Der Name kann ident oder ähnlich zu jenem der originalen Figur sein. Ein Beispiel aus *The Lunar Chronicles* ist, dass die Figur Wolf (später Kesley) den gleichen Namen wie die Figur des bösen Wolfs in *Rotkäppchen* trägt.

Aufgrund der identischen oder teilweisen identischen Namen eines anderen Werks ist ein Name als Hilfsmittel immer ein interfigurales Element, welches sich jedoch, je nach Figur, unterschiedlich im Text auf den Kontext auswirken kann. Die Übertragung eines Namens auf eine andere Figur ist die offensichtlichste und klarste interfigurale Referenz.²⁵

Oft werden Namen von Figuren genommen und im neuen Kontext verändert, um beide aneinander anzupassen. Sie können abgekürzt werden und diese Art der Transformation wird oft benutzt, um dem neuen Namen einen modernen Anspruch zu geben. So wird aus *Charlotte* in Goethes *Die Leiden des jungen Werthers* *Charlie* in Ulrich Plenzdorfs Roman *Die neuen Leiden des jungen W.* Wird die letzte Silbe weggekürzt, nennt Müller dies „back-clipping“, während „fore-clipping“ die Wegkürzung der vorhergehenden Silbe bezeichnet, wenn aus *Charlotte* etwa *Lotte* wird. Eine vergleichende Transformation wäre das Ersetzen der Namen durch gekürzte Versionen oder einzelner Buchstaben im Namen.²⁶

Bei *The Lunar Chronicles* stößt man sofort auf solche Referenzen. Cinder ist nach dem englischen Namen für Aschenputtel *Cinderella* benannt. Der Name verbindet Cinder mit Aschenputtel und ist das offensichtlichste Element, welches dies tut. Nicht nur wird der Name in einen neuen Kontext verlagert, sondern auch transformiert. Es ist dennoch offensichtlich, auf welche Märchenfigur hingewiesen wird. Später verweist der gekürzte Name auf ihren Hintergrund, als sie als Kind bei einem Brand stark verletzt wurde.

Andere Namen referieren nicht direkt die Märchenfiguren, sondern werden metonymisch verwendet. So wird aus Snowwhite Winter, aus Rotkäppchen (Red Riding Hood) Scarlet, aus Rapunzel Crescent, kurz Cress und Rapunzels namenloser Prinz heißt Thorne. Diese Namen sind lediglich lose Hinweise auf die Märchenfiguren, welche diesen Figuren als Basis gedient haben. Winters und Scarlets Namen sind nach ihren doppelten Rollen ebenfalls gedoppelt. Das heißt, dass sie nicht nur metonymisch für Snowwhite und Rotkäppchen stehen, sondern auch metonymisch für Schneeweißchen und Rosenrot, was für die Figurenkonstellation und Doppelrollen wichtig ist.

Ein weiterer direkt übernommener Name ist Wolf. Der sprechende Name verweist deutlich auf den Gegenspieler, dem bösen Wolf, aus dem Märchen Rotkäppchen. Der interfigurale Hinweis ist, wie bei Cinder, sehr stark und lässt keinen Zweifel offen. Seine tierähnliche

²⁵ vgl. ebd., S. 103.

²⁶ vgl. ebd., S. 104 – 105.

Figurenbeschreibung und schlussendliche Transformation zu einem Monster aus halb Mensch und halb Wolf verstärkt die Verbindung. Selbst als Wolfs echter Name später offenbart wird, wird er von den anderen Figuren weiterhin Wolf genannt.

Jede Figur trägt einen Namen und keine Figur wird jemals, wie bei einem Märchen, nur bei ihrer Funktion genannt. Somit kann keine interfigurale Referenz hergestellt werden und die Deduktion der jeweiligen Funktion passiert über den Text und den jeweiligen Taten, die von den Figuren ausgeführt werden. Die böse Stiefmutter Winters und allgemeine Gegenspielerin der übergreifenden Erzählung heißt Levana Blackburn und die böse Hexe, welche Cress in ihrem Satelliten festhält, heißt Sybil Mira. Wie viele Figuren in den *Lunar Chronicles* erfüllt Sybil eine zweite Funktion; die des Spiegels der Königin in Schneewittchen. Mira deutet vor allem ausgesprochen auf das englische Wort für Spiegel (*mirror*) hin.

2.4.2 Wiederverwendete Figuren

Ein weiteres interfigurales Element ist die Wiederverwendung von literarischen Figuren. Dabei werden diese von einem literarischen Kontext in einen neuen fiktionalen Kontext gesetzt.²⁷ Bereits 1983 gab es dieses Konzept von Theodore Ziolkowski, welcher wiederverwendeten Figuren als *figures on loan* (auf Deutsch mit „Figuren auf Pump“ übersetzt) bezeichnet.²⁸ Müller distanziert sich von dieser Bezeichnung, da sie impliziert, dass Autor*innen sich die Figuren lediglich ausleihen und die Figur schlussendlich wieder zurückgibt, sobald der Text beendet ist und dass die Identität der originalen Figur einfach in einen neuen Kontext gesetzt wird.²⁹

Ziolkowski versteht *figures on loan* als geborgte Figuren, welche eine Abbildung der fragilen literarischen Realität sind. Die literarische Welt, aus welcher die besagte Figur kommt, muss im neuen Text aufgebrochen werden, damit sie sich in einen anderen Kontext einfügen kann. Zudem kann es nur dann *figures on loan* geben, wenn es Figuren gibt, die man sich ausborgen kann.³⁰ Das bedeutet, dass es ohne Aschenputtel keine Figur gäbe, die Cinder vorhergehen und aufgebrochen werden kann beziehungsweise gibt es keine Figur, welche sich die Autorin „ausborgen“ hätte können.

Davon ausgehend, dass Charaktere nicht nur ein Bündel kohärenter Eigenschaften sind, sondern einem Plot und einer ganzen Konstellation an Figuren angehören, ist es unmöglich, dass es identische Charaktere in literarischen Werken von zwei verschiedenen Autor*innen gibt.

²⁷ vgl. ebd., S. 103 – 107.

²⁸ vgl. Ziolkowski, T.: „*Figures on loan*“. *Varieties of literary thematics*. Princeton: Princeton University Press 1983, S. 123-151, hier S. 123.

²⁹ vgl. Müller 1991, S. 107.

³⁰ Ziolkowski 1983, S. 146.

Wiederverwendete Figuren sind, in Müllers Sinne, Figuren, die von einem anderen Autor in das eigene Werk gesetzt werden. Dabei wird die Figur so verändert, dass sie sich der formalen und ideologischen Struktur des neuen Werkes und dem neuen Nutzen anpassen, was wiederum zu einer Neubewertung oder Neuentdeckung der Figur führen kann.³¹

Der Begriff „wiederverwendete Figur“ ist in vielen Fällen irreführend, da die Figur nicht im engeren Sinne wiederverwendet wird, sondern eine transformierte Form verwendet wird: „[...] but it is essential to realize that such figures are more than mere duplicates and that they are marked by a characteristic tension between similarity and dissimilarity with their models from the pre-texts.“³² Somit stehen alle Figuren in *The Lunar Chronicles* in genau diesem Spannungsverhältnis zwischen Ähnlichkeit und Unterschiedlichkeit. Die Figur Cress im gleichnamigen Buch *Cress* ist weit entfernt davon, charakterlich wie Rapunzel zu sein, doch sie ist gleichzeitig wiedererkennbar Rapunzel. Durch die kontinuierliche Erwähnung charakteristischer Merkmale, wie das lange, blonde Haar, wird die Ähnlichkeit evoziert, doch gleichzeitig wird auf die Unterschiede plädiert. Obwohl sie sich ähnlich schauen und ein ähnliches Schicksal im Narrativ teilen (Rapunzel ist im Turm eingesperrt und isoliert, Cress in einem Satelliten im Weltraum), sind sie sich charakterlich nicht ähnlich. Durch das Science-Fiction-Setting kann Cress eine Affinität zur Technologie besitzen – sie kann sich in Computer hacken – und durch die Länge der Handlung kann sie sich auch charakterlich mehr weiterentwickeln und bewirken als Rapunzel im Märchen. Dass das Setting beziehungsweise das World-building einen großen Teil zum Mashing Up der Figuren beiträgt, wird im Kapitel 2.4 näher behandelt.

Wie Müller schreibt, befinden sich „wiederverwendete“ Figuren in einem Spannungsverhältnis mit den Figuren im Prätext. Dieses Spannungsverhältnis bringt auch wortwörtlich Spannung in den Plot und die Figurenentwicklung. Die Erwartungshaltung der Leser*innen wird gebrochen, wenn die Figur etwas tut, was nicht der im Prätext vorhandenen Psychologie oder Physis der Figur entspricht.

Eine Figur wird dann wortwörtlich „wiederverwendet“, wenn sie in einem Sequel oder Prequel auftaucht und sie dieselbe Figur von demselben Autor wie in ihrem Ursprungswerk ist. So sind selbst Grimms und Perraults Märchenfiguren, die zwar dieselben Namen tragen, keine wiederverwendeten Figuren im engeren Sinne.

Sequels sind in der Regel interfigural, da sie von einer oder mehrerer Figuren aus ihrem Prätexten handeln. Dabei wird zwischen autobiografischen und allographischen Sequels

³¹ vgl. Müller 1991, S. 107 – 108.

³² ebd., S. 109.

unterschieden, letzteres sind Sequels von einem anderen Autor als der Prätext. Sequels jeder Art können mit einer Analepse, Prolepse oder Ellipse verglichen beziehungsweise assoziiert werden. Re-Writes oder Retellings fallen in eine ähnliche Kategorie wie Sequels, da sie Figuren aus Prätexten extrahieren und wiederverwenden. Im Falle des Retellings tritt dies jedoch in veränderter Form auf.³³

Wiederverwendete Figuren zu erkennen ist offensichtlicher, wenn es sich um eine autobiografische Fortsetzung handelt. Das heißt, es handelt sich um Sequels oder Serien vom gleichen Autor. Es gibt unter anderem eine vollkommene Gleichheit der Figur, wenn sie in einem Sequel oder einer Serie wieder auftaucht. Das prominenteste Beispiel dafür wäre Arthur Conan Doyles Sherlock Holmes. Der Detektiv taucht in jeder seiner Geschichten als dieselbe Figur auf, es widerfährt ihm keine Veränderung – selbst, als der Autor die Figur umbringt und später zurückholt, handelt es sich um den Seriendetektiv. Änderungen einer bekannten Figur gibt es dann, wenn es eine neue Intention oder eine neue ästhetische Vision des Autors gibt. Dies führt dazu, dass der Charakter eine grundsätzliche Veränderung durchläuft, die nachvollziehbar oder nicht, erklärt oder nicht, sein kann.³⁴

2.4.3 Interfigurale Kombinationen, Imitationen anderer Figuren und intratextuelle Interfiguralität

Interfigurale Kombination entsteht dann, wenn „[f]igures from different literary works can be brought together in a new fictional context, or a constellation of characters [...] from one or more pre-texts can be changed or even inverted in the subsequent text.“³⁵ Das Aufbrechen bestehender Figurenkonstellationen und das Zusammenführen verschiedener Figuren verschiedener Texte kann zu Spannungen innerhalb des Textes führen und in manchen Fällen können somit die Konstellationen der Prätexte umgekehrt werden. Zudem können auch Figuren miteinander verschmolzen werden;³⁶ so wird in *The Lunar Chronicles* aus Aschenputtel nicht nur Cinder, sondern auch Cinder zu einem der sieben Zwerge, wenn auch nur implizit angedeutet. Dasselbe passiert mit ihrer Crew, die sie bis zum letzten Band ansammelt. Jede Figur stellt einen von Schneewittchens sieben Zwergen dar. Dies wird nie im Text expliziert ausgeführt, doch aufmerksame Leser*innen können die Verbindung herstellen.

Die Verschmelzung kann offensichtlich sein, wie durch Namen offengelegt, aber in vielen Fällen ist sie nur angedeutet. Das bedeutet, dass oft eine Figur die andere überlagert, während

³³ vgl. ebd., S. 110.

³⁴ vgl. ebd., S. 112 – 113.

³⁵ ebd., S. 114.

³⁶ vgl. ebd., S. 115.

die andere nur zwischen den Zeilen zu erkennen ist. Viele interfigurale Momente passieren dann, wenn literarische Figuren andere literarische Figuren imitieren. Der „lesende Held“ imitiert dann jene Charaktere, von denen er gelesen hat. Eines der bekanntesten Beispiele wäre Cervantes *Don Quixote*.

Die letzte Form der Interfiguralität ist die intratextuelle Interfiguralität. Dies ist eine besondere Form der Interfiguralität, da ein literarisches Werk verschiedene literarische Kontexte zusammenfügt und somit die Charaktere einem völlig neuen literarischen Kontext gegenüberstehen. Die intratextuelle Interfiguralität ist eine postmoderne Form der Intertextualität und somit gibt es nur wenige Texte, die diese ausführen.³⁷

Es ist möglich, *The Lunar Chronicles* als ein intratextuelles, interfigurales Werk anzusehen: es werden die Kontexte vier (möglicherweise mehr; oftmals werden mehrere Märchenfiguren in einer Figur vermischt) verschiedener Märchen zusammengefügt und in ein neues Setting gesetzt. In Summe entsteht ein neuer Kontext, eine neue Handlung, ein komplett neues Werk, welches immer noch Echos des alten in sich trägt. Dieses Konzept ist in der Serie erst ab *Scarlet* entstanden; nimmt man den ersten Teil der Serie, so ist es „nur“ eine neue Erzählung des bekannten Aschenputtel-Stoffes.

In *Scarlet*, durch das Hinzufügen des *Rotkäppchen*-Stoffes, durchzieht nicht nur das Fortführen des *Aschenputtel*-Stoffes die Handlung, sondern auch *Rotkäppchen* und *Die Schöne und das Biest* tauchen auf. Viele bekannte Eckpunkte der Märchen werden wiederholt und wieder aufgegriffen; so ist der Schuh (oder Fuß) Aschenputtels noch immer Thema in der Diskussion rund um Cinder.

³⁷ vgl. ebd., S. 116 – 117.

3 Mash-up

Stark von Intertextualität geprägt ist der literarische Mash-up. Literarischer Mash-up ist etwas inhärent Transformatives, da bekannte, oft klassische, Texte verändert und mit neuen Elementen und Stoffen versehen werden. Zombies, Vampire und Androiden sind beliebte Elemente, um einen klassischen Text zu erweitern. So ist einer der bekanntesten Romane *Pride & Prejudice & Zombies* von Seth-Grahame Smith aus dem Jahr 2009. Jane Austen wird zudem auf dem Cover als Co-Autorin angeführt. Mash-ups verbinden zwei verschiedene Narrative oder historische Kontexte, „appropriating the idealized past and its paradigmatic texts, stripping them of their aura and bringing them closer to a wider reading public, hence also bridging the gap between high and low culture, between canonical and marginal literature.”³⁸ Jenkins definiert Mash-ups ebenfalls als „das Zusammenfügen zweier anscheinend widersprüchlicher Werke.“³⁹ Oft werden klassische Texte mit Elementen des Horrors, der Phantastik oder dem Detektivroman vermischt. Eine weitere Definition des Mash-ups, wie in der Einleitung bereits erwähnt, gibt an, dass ein literarischer Mash-up ein Werk ist, welches zwei oder mehrere Quellen verbindet und dadurch ein neues Werk entsteht. Durch dieses Vermischen zweier Werke und Hinzufügen neuer, moderner Referenzen soll eine neue Perspektive auf das Originalwerk ermöglicht werden.⁴⁰

Mash-up-Romane lassen sich auf die Fanfiction zurückführen, welche in Fankulturen entstand. Der Unterschied ist, dass Mash-up-Romane in Buchform und ihren Abwandlungen (eBook, Hörbuch, und so weiter) publiziert werden, während Fanfiction im Internet kostenfrei zur Verfügung gestellt wird. Durch das dezentralisierte und oft freie Produktions- und Rezeptionsverhältnis ist Fanfiction ein transnationales Phänomen.⁴¹

Die Fankultur ist eine starke partizipative Kultur, welche vor allem im Internet in sogenannten *fandoms* (Fangemeinschaften) am ersichtlichsten wird. Die Produktion verschiedener Inhalte eines Mediums für ein breites Publikum ist im Internet sehr hoch. Schon seit Goethe ist diese partizipative Kultur ersichtlich, jedoch fand sie sich früher sowohl an anderen Orten als auch in einer anderen Art. Statt sich auf Social Media-Seiten und deren Vorgängern auszutauschen, traf man sich in englischen coffee houses, französischen Salons und deutschen Lesegesellschaften: an den Orten der bürgerlichen Öffentlichkeit. Dort tauschte man sich über

³⁸ Borham-Puyal, M.: *New adventures in old texts. Gender roles and cultural canons in twenty-first-century mash-ups*. In: The Journal of Popular Culture 51 (2018), Heft 6, S. 1312-1331, hier S. 1315.

³⁹ vgl. Wagner, S.; Egger, S.: *Mashing-up Werther. Zu (trans-)nationalen Goethe-Adaption in der zeitgenössischen Online-Kultur*. In: Klassik als kulturelle Praxis. Hrsg. von Paula Wojcik, Stefan Matuschek, Sophia Picard u. Monika Wolting. Berlin/Boston: De Gruyter 2019, S. 435-454, hier S. 442.

⁴⁰ vgl. Pull 2014, S. 168.

⁴¹ vgl. Wagner; Egger 2019, S. 442 – 443.

fiktionale Bücher aus und konnte somit an der Entstehung neuer Inhalte, wie etwa durch ein Gespräch über das Gelesene, partizipieren.⁴² Theoretisch kann jede*r an einer partizipativen Kultur teilnehmen, welche*r das besprochene Gut rezipierte: „A participatory culture is a culture with relatively low barriers to artistic expression and civic engagement, strong support for creating and sharing creations, and some type of informal mentorship whereby experienced participants pass along knowledge to novices.“⁴³ Im 21. Jahrhundert ist die partizipative Kultur zum größten Teil online und deswegen auch transnational. Man muss sich auch nicht mehr aus dem Haus begeben, sondern kann auf Social Media die eigenen Gedanken preisgeben, was wiederum den Zugang zu dieser partizipativen Kultur einfacher macht. Dabei pflegen sie, wie im 18. Jahrhundert, soziale Beziehungen und können Freundschaften durch die Verknüpfung aufbauen. Die Mitglieder der Fangemeinschaften interessieren sich für die Meinung der jeweils anderen innerhalb der Gemeinschaft.⁴⁴

Partizipieren ist einfach: mittels Affiliation, Produzieren neuer Inhalte wie etwa Fanfiction oder Fanvideos, gemeinsamen Lösen von Problemen und dem einfachen Teilen von jenen Inhalten kann jede*r Mitglied des *fandom* werden. Durch die Kommunikation kann ein neues Verständnis des betreffenden Mediums entstehen beziehungsweise durch das kollaborative Suchen und Lösen von Problemen in der Erzählung sowie das gemeinsame Erstellen von Wikipedia-Seiten (oder Fanwikis).⁴⁵ Marissa Meyer, Autorin der *Lunar Chronicles*, selbst erkennt ihre Fangemeinschaft im *Acknowledgement*-Teil ihres letzten Buches der Serie an und dankt ihren Leser*innen, dass sie Inhalte wie Fanart oder Fanfiction produzieren. Dabei dankt sie insbesondere dem *Sailor Moon fandom*, da sie dort als Fanfiction-Autorin begann (vgl. *Winter*, S. 826 – 827). Zudem ist Meyer selbst keine Unbekannte in anderen Fandoms, so gibt sie in einem im Internet-Roleplay-Stil gehaltenem Interview zu, dass sie oft auf Conventions geht und sich gelegentlich als eine Figur verkleidet, unter anderem als *Sailor Moons* Hauptfigur Bunny (vgl. *Cress*, bonus materials, o. S.).

Doch wie steht es mit dem Kanon, also dem Material, welches als gültig gilt, wenn die Fans selbst produzieren und kommunizieren? Allgemein wird zum Kanon hinzugefügt und, wenn vorhanden, Lücken ausgefüllt, die nicht explizit im Quelltext erklärt werden. Der Kanon wird expandiert, aber nicht ersetzt.⁴⁶ Dabei werden bei Fanfiction auch sogenannte „Alternative

⁴² vgl. ebd., S. 440.

⁴³ Jenkins, H.: *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st century.* Cambridge/Massachusetts/London: The MIT Press 2009, S. xi.

⁴⁴ vgl. ebd.

⁴⁵ vgl. ebd., S. xii.

⁴⁶ vgl. J.; Schäfke-Zell, W.: *From paratext to polyprocess. The „quirky“ mashup novel.* In: *Adaption in the Age of Media Convergence.* Hrsg. von Werner Schäfke-Zell und Johannes Fehrle. Amsterdam: Amsterdam University Press 2019, S. 87-110, hier S. 94.

Universes“ erfunden, welche sich mit Mash-up-Romanen gleichsetzen lassen, da „Was wäre, wenn“-Szenarien durchgespielt werden. Was wäre, wenn Elizabeth Bennet eine Zombiejägerin gewesen wäre? Was wäre, wenn Aschenputtel eine Cyborg-Mechanikerin gewesen wäre und andere Märchenfiguren getroffen hätte? Dabei wird offensichtlich, dass gerade Fans mittels Fanfiction und weiterer Inhaltsproduktion den Text unendlich weiterverfassen können, da sie nichts daran hindert, ihre Narrative weiterzuführen. Plots können beliebig erweitert werden, besonders dann, wenn die besagte Reihe noch nicht abgeschlossen ist.⁴⁷ Dabei kann sich ein sogenannter Fanon entwickeln, das bedeutet, ein Kanon, der innerhalb der Fangemeinschaft anerkannt wird.⁴⁸ Dieser Fanon muss nicht zwangsläufig ein Mash-up sein, doch viele handeln davon, wie die Figuren sich in andere Universen verhalten und handeln werden.

Autor*Innen von Fanfiction markieren die intertextuellen Bezüge ihrer Werke deutlich beziehungsweise ist der intertextuelle Bezug immer stark, da man immer wieder auf den Prätext oder das Medium, welches der Fanfiction voranging (das heißt, die Quelle), verweist. Die ist bei Spin-Offs und Re-Writings nicht immer gegeben, da diese höher gewertet werden als Werke des Mash-ups oder Fanfiction, welche oft zur niederen Literatur zählen.⁴⁹ Dabei helfen Mash-ups oft, dass der klassische Text in neuem Licht gesehen und untersucht wird.⁵⁰

Dabei spielen Mash-ups und Fanfiction mit Vertrautem und Entfremdung, Überschreitung und Erfüllung von Erwartungen. Dies ist dann am offensichtlichsten, wenn der Text auf den Prätext verweist und die Erwartung, die Leser*innen aufbringen, bricht. Fanfiction geht dabei in einem größeren Maß als Mash-ups vor, was die große Popularität von Slash- beziehungsweise Darkfics zeigt.⁵¹ Slash-fics sind Fanfiction, welche sich auf die Beziehung gleichgeschlechtlicher Paare fokussieren und Darkfics haben Inhalte mit viel psychischer oder physischer Gewalt. Mash-ups als Ausdrucksform partizipativer Kultur und als Teil der modernen Phantastik dienen dazu – wie im Fanfiction-Bereich –, bekannten (Kult-)Figuren (oft extremen) Situationen auszusetzen und zu sehen, wie sie mit diesen umgehen würden.⁵² Der Unterschied hier liegt im Umgang mit den Figuren: „Wo Kult-Figuren in der Faction im Zuge dieses Prozesses eine Art Vorbildcharakter einnehmen, geht dieser in den Mash-ups durch Spiel und Parodie teilweise verloren.“⁵³

⁴⁷ vgl. Wagner; Egger 2019, S. 443.

⁴⁸ vgl. ebd., S. 444.

⁴⁹ vgl. ebd., S. 445.

⁵⁰ vgl. Salvati, A.: *History bites. Mashing up history and gothic fiction in Abraham Lincoln: Vampire Hunter*. In: *Rethinking History* 20 (2016), Heft 1, S. 97-115, hier S. 98 – 99.

⁵¹ vgl. Wagner, S.: *Monströse Romanzen und romantische Monster. Zum Zeitgeist der Millennial-Generation in deutschsprachigen Mash-up-Romanen*. Würzburg: Königshausen & Neumann 2019, S. 86.

⁵² vgl. ebd., S. 88.

⁵³ ebd., S. 89.

Wagner merkt auch an, dass in Mash-up-Romanen Strategien zur Anwendung kommen, welche von Fanfiction-Autor*innen entwickelt wurden. Diese sind besonders im Re-Writing ersichtlich: so sind ein Wechseln beziehungsweise Verschieben des Genres oder die Erotisierung des Prätextes im neuen Text nicht unüblich. Durch eine Veränderung der Figurenkonstellation oder eine allgemeine Erotisierung der Handlung ist es möglich, explizite Szenen in einem Re-Writing einzufügen. Zudem erwähnt sie auch vier Elemente des Mash-ups, welche alle in *The Lunar Chronicles* zu finden sind: Cross Over, emotionale Intensivierung, die Ausdehnung des Zeitstrahls und Refokalisierung.⁵⁴

Anschließend soll noch kurz beleuchtet werden, inwiefern die Grenze zwischen Fanfiction, Partizipation im Internet und Autorschaft des klassischen Buchformats unscharf und durchlässig sein kann, besonders im Hinblick auf *The Lunar Chronicles*. Wie bereits erwähnt kann sich ein Fanon entwickeln, doch abgesehen davon kann manche Fanfiction so populär werden, dass sie in mehr oder weniger abgeänderter Form in Buchform publiziert wird. Bekannte Beispiele dafür sind die Reihe *Fifty Shades of Grey* (2011-2012) von E. L. James oder die *After*-Trilogie (2013-2015) von Anna Todd. Erstere Serie war ursprünglich eine *Twilight*-Fanfiction, während letztere eine Fanfiction über Musiker Harry Styles war.

Diese Transtexte bleiben also nicht nur im Internet, sondern können sich verselbständigen und in Primärliteratur gewandelt werden, wenn die Popularität der Fanfiction vorhanden ist. Das bedeutet, dass die Produktion von Fanfiction in Buchformat gedruckt werden kann, was wiederum neue Fanfiction inspirieren kann. Es ist ein Produktionszyklus, welcher Leser*innen, Autor*innen und das Verlagswesen miteinander verbindet.

⁵⁴ vgl. ebd., S. 87.

4 Figurenanalyse nach Jannidis

4.1 Allgemein

Um die einzelnen Figuren genau betrachten zu können, wird Fotis Jannidis' Kategoriensystem zur Analyse von fiktionalen Figuren benutzt. Da die Informationsmenge, die dieses System produziert, sehr groß ist, kann nicht jede einzelne Eigenschaft in jedem einzelnen Text von jeder einzelnen Figur analysiert werden. Deshalb wird abgewogen, welche Eigenschaften, die den Figuren zugeschrieben werden, dem Narrativ dienen und welche dies nicht tun. Zudem werden nur drei der Hauptcharaktere (Cinder, Scarlet und Winter) und deren zugehörige Märchenfiguren (Aschenputtel, Rotkäppchen, und Schneewittchen) analysiert. Des Weiteren wird auf die Figur *Wolf* (im weiteren Kesley) eingegangen.

Zudem bieten Jannidis' Kategorien nur eine punktuelle Analyse, jedoch keine diachrone. Das heißt, man kann Figuren nur dann historisch betrachten, wenn man jede Figur einzeln untersucht und sie im Nachhinein miteinander vergleicht. Auch das bringt eine ungeheure Menge an Information, die sorgfältig verringert werden muss.

Wichtig ist auch zu beachten, dass Figuren sich „am ertragreichsten als mentale Modelle untersuchen lassen, die in der narrativen Kommunikation aufgebaut und verändert werden.“⁵⁵ Dies erklärt, wieso Jannidis' System so viel Information zusammenträgt und es ermöglicht, so viel Information punktuell untersuchen zu können. Dieses mentale Modell einer Figur weist bereits eine Struktur auf, die darauf wartet, mit semantischen Merkmalen beschrieben zu werden: den Basistypus. Sobald sie mit semantischen Merkmalen versehen und ihnen kontinuierlich Information zugeschrieben werden, gewinnt diese Grundstruktur ihre eigentliche Gestalt.⁵⁶

Jannidis' Modell zur Figurenanalyse psychologisiert das erzähltheoretische Konzept der Figur nicht zwingend. Das bedeutet, dass vorangehende Modelle (wie etwa jene von Barthes und Weinsheimer) Figuren nur dann Merkmale zugeordnet haben, wenn diese als stabil gelten. Diese waren dann zumeist Merkmale des Inneren, darauf wird jedoch im späteren Verlauf eingegangen.⁵⁷

Im Folgenden werden die Kategorien nach Jannidis' Modell kurz zusammengefasst. Aufgrund des sehr ausführlichen Systems wird Information zusammengekürzt und einige Details weggelassen, da sie nicht relevant für die in der vorliegenden Arbeit sind.

⁵⁵ Jannidis, F.: *Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie*. Berlin/New York: Walter de Gruyter 2004, S. 197.

⁵⁶ vgl. ebd.

⁵⁷ vgl. ebd., S. 207.

4.2 Figureninformation

Die Kategorie der „Figureninformation“ inkludiert jede Beschreibung einer Figur und deren Handlung. Diese Informationen können Angaben zur Kleidung oder zum Aussehen sein und sind dementsprechend sehr einfach. Da in dieser Kategorie auch Dinge wie Handlungen fallen, ist es wichtig zu unterscheiden, dass nur ausdrücklich Erwähntes in diesem Kontext als Information gilt.⁵⁸ Alle diese Informationszuschreibungen passieren auf der Ebene des *discours* und somit können jegliche Angaben zur Figur systematisch als „Zuschreibung einer Figureninformation“⁵⁹ verstanden werden. Das bedeutet, dass auf dieser Ebene die Verbindungen zwischen Figur und Information hergestellt werden. In erster Linie geschieht dies durch die Grammatik (Figurenreferenten wie etwa Name und Personalpronomen). Auf dieser Ebene werden oftmals die ersten Eindrücke einer Figur in der Vorstellung der Leser*innen erweckt. Schlussendlich werden aus den Figureninformationen des *discours* figurenbezogene Tatsachen in der erzählten Welt. Diese Tatsachen können auf verschiedene Arten und Weisen mit der Figur verbunden sein, beispielsweise als Attribut des Inneren oder Äußeren oder der Umgebung der betroffenen Figur, kausal, historisch, sozial oder auch familiär. Das bedeutet, dass figurenbezogene Tatsachen jederzeit im Text auftauchen können, sobald die Figur erscheint, da schon raumzeitliche Lokalisationen von Figuren bedeutend sein können. Somit sind die Zuschreibungen, die im *discours* passieren, eine *Bindung* von Informationen an die Figur in der erzählten Welt.⁶⁰

Figureninformationen können über mehrere Wege an die Figur gebunden werden: durch Aussagen anderer Figuren oder über Selbstaussagen der Figur. Da jede Zuschreibung einer Figureninformation in einer Bindung resultiert, aber nicht jede Bindung das Resultat einer Zuschreibung ist, werden drei Quellen für figurenbezogene Tatsachen in der erzählten Welt definiert: (1) die Zuschreibung von Figureninformation („sie hatte braunes Haar“), (2) Inferenzen ausgehend von figurenbezogenen Tatsachen („sie lachte sehr laut“) und (3) Inferenzen ausgehend von Informationen, die im *discours* nicht der Figur zugeschrieben worden sind („im Zimmer standen viele Pflanzen rum“).⁶¹

Diese Informationsvergabe kann direkt oder indirekt erfolgen. Dazu werden vier verschiedene Arten der Informationsvergabe unterschieden: explizite Informationsvergabe durch den Erzähler oder explizite Informationsvergabe durch eine Figur und implizite Informationsvergabe durch den Erzähler oder implizite Informationsvergabe durch eine Figur.

⁵⁸ vgl. ebd., S. 198.

⁵⁹ ebd.

⁶⁰ vgl. ebd., S. 198 – 199.

⁶¹ vgl. ebd., S. 199. Es wurden eigene Beispiele gewählt.

Kurz: ist die Informationsvergabe direkt oder indirekt? Dabei gibt es eine gewisse Hierarchie: explizite Informationen sind manifeste als implizite; sie werden als faktisch genommen.

Es gibt verschiedene Kategorien, inwiefern die Information an die Figur gebunden werden kann, doch nicht alle sind relevant für die Analyse in der vorliegenden Arbeit. Deswegen werden im Folgenden nur zwei herausgenommen: die Kategorien der Zuverlässigkeit und Offensichtlichkeit. Zuverlässigkeit ist eine Bindung, bei der die Quelle ihrer Zuschreibung zuverlässig ist. Das heißt, Zuverlässigkeit ist keine klar quantifizierbare Menge, sondern hängt vom Erzähler ab, was wiederum bedeutet, dass es zuverlässigere Quellen und Quellen, die weniger zuverlässig sind, gibt. Ein Beispiel Jannidis' wäre „der Erzähler ist unzuverlässiger als der zuverlässige Erzähler, wie man ihn sonst kennt.“⁶² Der Leser erkennt einen unzuverlässigen Erzähler dann, wenn es Wahrnehmungen von Inkonsistenzen im Narrativ gibt. Diese Inkonsistenzen können Widersprüche und Diskrepanzen zwischen verschiedenen intratextuellen und extratextuellen Informationen sein. Wichtig ist zu beachten, dass der Leser diese Widersprüche als intendiert erkennt, damit er diese eingestreuten Inkonsistenzen als unzuverlässig wahrnimmt.⁶³ Obwohl es Uneinigkeit darüber gibt, ob Unzuverlässigkeit stets signalisiert werden muss oder ob es sogenannte Voreinstellungen gibt, die der Leser als gegeben akzeptiert (beispielweise eine bestimmte Form des Erzählers), sofern der Text nicht etwas anderes signalisiert, so „steht zumindest für den homodiegetischen Erzähler die narratologische *opinio communis* entgegen, die besagt, nicht nur der heterodiegetische, sondern auch der homodiegetische Erzähler sei solange zuverlässig, bis explizit etwas anderes kommuniziert wird.“⁶⁴

Es kann auch davon ausgegangen werden, dass, anhand lebensweltlicher Erfahrungen, Menschen abweichende Überzeugungen anderer Menschen gut konzeptualisieren können. Deshalb könnte man jede figurale Charakterisierung prinzipiell mit einem „eventuell unzuverlässig“⁶⁵ markieren. Diese Information würde dann als gesichert gelten, sobald sie durch eine weitere Quelle bestätigt wurde. Jannidis geht davon aus, dass es nicht „allzu viele erzähltechnische Gründe“⁶⁶ gibt, weswegen eine Figur in ihrer Charakterisierung durch eine andere Figur oder ihrer selbst unzuverlässig sein sollte, aber er schließt dies auch nicht aus (eine Figur könnte im eigenen Interesse handeln, jemanden – Leser oder eine andere Figur –

⁶² ebd., S. 201.

⁶³ vgl. ebd., S. 202.

⁶⁴ ebd.

⁶⁵ ebd.

⁶⁶ ebd.

manipulieren oder auch sich selbst charakterisieren wollen).⁶⁷ Je öfter eine Information wiederholt wird, desto zuverlässiger kann sie angesehen werden.

Offensichtlichkeit ist die Kategorie der direkten oder indirekten Zuschreibungen. Direkt vergebene Information ist demnach immer offensichtlich, während indirekt vergebene Information im Gedächtnis des Lesers unterschiedliche Stellenwerte annehmen kann.⁶⁸ Indirekte Zuschreibung sind somit figurenbezogene Tatsachen, die sich über Schlussfolgerungen erschließen lassen. Das heißt, dass oft das Innere einer Figur indirekt zugeschrieben wird. Figuren sind literarische Konstrukte, deswegen kommt die einzige Bindung in der erzählten Welt durch Zuschreibungen zustande und kreieren ein „assoziatives Feld“.⁶⁹

4.3 Charakterisierung

Die nächste große Kategorie ist die Charakterisierung der Figur. Figureninformationen werden, wie bereits erwähnt, auf der Ebene der Darstellung auf die Figuren bezogen, während „Charakterisierung“ jedes Verfahren ist, welches Informationen an die Figur bindet. Während bei der Figureninformation es hauptsächlich auf die Inferenzen, die mehr oder weniger manifest auf Figuren bezogen werden können, handelt es sich bei der Charakterisierung um die „Summe aller relevanten figurenbezogenen Tatsachen in der erzählten Welt.“⁷⁰

Wie bereits erwähnt waren vorhergehende Modelle oftmals psychologisierte Modelle, die nur dann Figuren Merkmale zugeschrieben haben, wenn diese als stabil galten. Häufig gelten nur Merkmale des Inneren als stabil. Es ist eine Prozedur, die allgemein der Auffassung der „Charakterisierung“ gilt. Auch in der gängigen Auffassung ist der Charakter eines Menschen eine „Summe typischer psychischer Eigenschaften“⁷¹, die mittels charakterpsychologischer Adjektive erschlossen werden. Offensichtlich ist, dass dieses Vorgehen für erzähltheoretische Konzepte nicht brauchbar ist, da nicht-psychische Merkmale außen vorgelassen werden.⁷²

Deswegen werden unter „Charakterisierung“ alle Verfahren im *discours* bezeichnet, die Informationen an die Figuren binden. Diese neutrale „Definition“ besitzt den gleichen Nachteil wie die Figureninformation: es gibt sehr viel Information, die im Endeffekt verarbeitet werden muss. Denn diese „Charakterisierung“ beinhaltet neben allen expliziten Zuschreibungen von Merkmalen auch alles, was eine Figur sagt und tut, was zu ihr oder in ihrem Beisein gesagt

⁶⁷ vgl. ebd.

⁶⁸ vgl. ebd., S. 201.

⁶⁹ vgl. ebd., S. 206 – 207.

⁷⁰ ebd., S. 207.

⁷¹ ebd.

⁷² vgl. ebd., S. 207 – 208.

wird, alle Handlungen, die diese Figur tätigt und auch alle Erlebnisse, die im Beisein dieser Figur passieren. Jannidis bezieht sich, aufgrund der Menge, die eine solch allgemeine Definition des Begriffs der Charakterisierung mit sich bringen würde, hauptsächlich auf die Stabilität der Information. Das bedeutet, dass sich Stabilität besonders dann ausprägt, wenn die Angaben wiederholt werden. Diese Stabilität ist dann auch im Gedächtnis des Lesers vorhanden, denn sie bietet eine längerfristige Bindung der Information an eine Figur. Dabei gilt auch, dass „auf der Ebene der erzählten Welt [...] sich diese die Stabilität als längerfristige Bindung einer Information an eine Figur“⁷³ zeigt. Charakterisierung ist also ein Prozess, „bei dem einer Figur Informationen zugeschrieben werden, was entweder sofort oder am Ende eines angeschlossenen Inferenzprozesses in einer figurenbezogenen Tatsache in der erzählten Welt resultiert.“⁷⁴ Eine direkte Charakterisierung lässt sich mit einer direkten Zuschreibung von Figureninformationen vergleichen. Hier gilt ebenfalls, dass Beschreibungen, die sehr stark ins Detail gehen, als direkte Darstellungen gelten.

Die indirekte Darstellung ergibt sich durch im Text gegebene abduktive Inferenz. Diese indirekte Charakterisierung ergibt sich aus zwei Schritten; der erste Schritt besteht darin, dass im Text eine Information vergeben wird. Im zweiten Schritt wird die abduktive Inferenz durchgeführt. Die Vielfalt der Information, die im Text gegeben werden kann, ist unendlich.

4.4 Motivierung

Ein besonderer Wert liegt auf dem Figurenverhalten beziehungsweise wie Figuren handeln. Das ist eine größere Kategorie, die Jannidis Motivierung nennt. Eine Motivierung oder Motivation „integriert das dargestellte Geschehen zum sinnhaften Zusammenhang einer Geschichte.“⁷⁵ Bei der Motivierung gibt es schon lange Diskussionen darüber, welcher Aspekt den anderen beeinflusst: Beeinflusst die Figur die Handlung oder die Handlung die Figur?⁷⁶ Diese Kategorie bezieht sich stark auf die Charakterisierung, da in dieser Kategorie Figureninformationen eine große Rolle spielen. Dennoch sind nicht nur Persönlichkeitsmerkmale von Bedeutung, sondern auch andere Figureninformation, z.B. wo sich die Figur in der narrativen Welt aufhält (die räumliche Position).⁷⁷ Die Charakterisierung ist insofern wichtig, da bestimmte Charaktereigenschaften bestimmte Motivierungen voraussetzen können.

Es stellt sich die Frage, ob alle Figureninformationen motiviert sind. Jannidis geht davon aus, dass nicht jede Figureninformation motiviert ist, sondern viele einfach Details zur Figur

⁷³ ebd., S. 208.

⁷⁴ ebd., S. 209.

⁷⁵ Martínez M./Scheffel M.: *Einführung in die Erzähltheorie*. 9. Auflage. München: C.H. Beck 2012, S. 114.

⁷⁶ vgl. Jannidis 2004, S. 221.

⁷⁷ vgl. ebd.

hinzufügen und sie „realistischer“ erscheinen lassen sollen. Eine Fülle von Details, die nicht alle einer Funktion zugeordnet sind, produzieren diesen Realitätseffekt. Diese Details vermitteln den Eindruck einer lebensweltlichen Fülle von Details, jedoch sind nicht alle funktional zugeordnet. Obwohl sie in der erzählten Welt als dysfunktional oder nicht motiviert bezüglich der Handlung wirken können, so haben sie dennoch die Funktion, zur Fülle der Details beizutragen, die wiederum in ihrer Gesamtheit zum Realitätseffekt beiträgt. Das wiederum bedeutet, dass sie einer sehr einfachen Motivierung zugrundeliegen können und nicht völlig ohne Motivierung sind.

Um somit auf die Figur zurückzukehren bedeutet das, dass Figureninformationen kausal, final oder kompositorisch motiviert sind. Das bedeutet, dass Figureninformation überschüssig sein kann aus dem einfachen Grund, dass der Figur viel diverse Information zugeschrieben wird um sie realistisch und komplex (nicht „flach“, um es in E. M. Forsters Worten zu sagen) erscheinen zu lassen.⁷⁸

4.5 Identifikation

Die letzte Kategorie ist jene der Identifikation: können sich Leser*innen mit der Figur identifizieren? Figuren spielen eine besondere Rolle für die Leser*innen, denn sie fühlen mit ihnen und imitieren sie im wirklichen Leben, beides Prozesse der „Identifikation“. Das ist besonders wichtig in der Kinder- und Jugendliteratur, da Figuren oft eine vorbildhafte Wirkung haben. Diese Form der Identifikation umfasst oft eine Angleichung des eigenen Verhaltens an das des Objekts der Identifikation. Identifikation ist zumeist ein psychischer Prozess, wodurch die Narratologie sich darauf konzentrieren muss, *wie* der Text die Beziehung der Leser*innen zu den Figuren bestimmt. Jede*r Leser*in liest einen Text unterschiedlich und nimmt ihn verschieden auf, dennoch kann man aufgrund der bereits genannten Kategorien und ihren Unterkategorien gut beschreiben, wie eine Figur allgemein aufgefasst werden kann und soll, unabhängig davon, welche*n Leser*in (auktorial, narrativ oder empirisch) man vor sich hat. Ein Protagonist ist demnach nur eine sehr wichtige Figur im Text.

Damit sich die Leser*innen auch mit den Figuren identifizieren kann, müssen sie empathisch sein. Das heißt, sie müssen mitfühlen können und dementsprechend affektiv den Figuren gegenübergestellt sein: „Ausgangspunkt für unsere Überlegungen ist das Phänomen, daß Menschen die Gefühle anderer Menschen nachvollziehen können.“⁷⁹ Diese Empathie kann sich auf den Ausdruck (Mimik, Gestik, Stimme) oder die Situation der Figur beziehen.

⁷⁸ vgl. ebd., S. 227 – 228.

⁷⁹ ebd., S. 231.

Informationen, welche identifikatorische Prozesse veranlassen, sind alle Informationen, die aus der Sicht einer Figur vermittelt werden und alle Informationen, die sich als Ausdrucksverhalten einer Figur verstehen lassen.⁸⁰

Die Situation ist die interne Fokalisierung, das heißt, alle sinnlichen Wahrnehmungen einer Figur. Leser*innen erfahren Informationen im Text aus der Sicht einer Figur. Damit ist konkreter gemeint, dass man alle sinnlichen Wahrnehmungen einer Figur erfährt. Dabei kann das Subjekt direkt genannt werden oder auch fehlen.

Der Ausdruck bezieht sich hauptsächlich auf die Beschreibung von gestischem als auch sprachlichem Ausdruck, zu welchem besonders die Expressivität der Sprache zählt (direkte Rede, erlebte Rede, *stream of consciousness* und Erzählerrede im Falle eines Ich-Erzählers). Es gibt auch den indirekten Ausdruck, der dann vorliegt, wenn die Erzählerrede expressiv auf die Figur bezogen ist, aber die Stimme keinen Ursprung in der Figur hat.

Zudem muss man auch die Wertung der Figuren beachten. Diese kann in literarischen Texten verschiedene Formen annehmen: sprachliche Darstellung, Wertungshandlung in der erzählten Welt und selbst Figurenhandlungen können Wertungen implizieren. Der Handlungsverlauf kann ebenfalls eine Wertung von Figurenhandlung implizieren und Figurenmodelle beziehungsweise stereotype Handlungsrollen können automatisch bestimmte Wertungen implizieren.⁸¹

Bei letzterem sollte man jedoch beachten in welcher Gattung man sich befindet. Ein literarischer Text, in dessen Zentrum eine Bande von Dieben steht, die Gutes tut (man denke an *Robin Hood*), wird das Verhalten der Diebe in den seltensten Fällen als negativ werten. Dies ist jedoch stark abhängig vom Erzähler des Textes. In Kinder- und Jugendbücher stehen oft die sozialen „Außenseiter“ und „Kriminelle“ (wie etwa Piraten) als positiv assoziierte Protagonisten im Vordergrund.

Die letzte, sehr vage Kategorie der Identifikation ist die Figurengröße. Diese bestimmt die Nähe einer Figur zum Leser, jedoch ist sie sehr schwierig zu untersuchen, da man kaum gerechtfertigte, gehaltvolle Aussagen treffen kann. Die Hauptfiguren würden über mehr Nähe zu den Leser*innen als Nebencharaktere verfügen, weswegen diese Unterkategorie für letztere nicht wirklich fruchtbar wäre.⁸²

⁸⁰ vgl. ebd., S. 230 – 232.

⁸¹ vgl. ebd., S. 232 – 234.

⁸² vgl. ebd., S. 235.

5 Interfiguralität und Mash-up

Es liegt nun nahe, dass die Konzepte der Transtextualität, Interfiguralität und des Mash-ups verwoben sind. In bestimmten Bereichen des Mash-ups, etwa Fanfiction oder Neuerzählungen, wie etwa *The Lunar Chronicles*, werden nicht die Texte an sich, wie etwa in *Pride and Prejudice and Zombies*, verändert, sondern die Figuren ihren Kontexten entrissen und in neue Kontexte eingesetzt. So finden sich bereits existierende Figuren in neuen Kontexten wieder und müssen Zombies oder Vampire bekämpfen. Oder, wie im Fall von *The Lunar Chronicles*, muss Aschenputtel plötzlich in einer Werkstatt futuristische Autos reparieren und den Thron von ihrer Tante, der Stiefmutter von Schneewittchen, zurückholen.

Wie bereits erwähnt wurden Texte schon lange vor dem Internet an diversen Orten diskutiert, interpretiert und analysiert. Das Internet dezentralisierte diese Tätigkeiten und öffnete sie auch breiten Kreisen, die früher vermutlich keinen Zugang zu jenen Zirkeln hatten. Doch es werden nicht nur die Texte an sich zum Thema, sondern auch die Figuren, die darin vorkommen. Sie werden von ihrem Autor getrennt und, wie Eco beobachtet, „[i]n spite of every logician nobody is supposed to weep because *Tolstoj wrote that Anna Karenina died*. [...] One feels moved, at most, because *Anna Karenina died* [...]“⁸³ Charaktere haben ein Moment der Autonomie inne, dessen sich anscheinend nicht einmal Autor*innen entziehen können, da die Figuren „leben“. Auf die Frage hin, was die Inspiration für einen von Meyers Figuren – es handelt sich um die Androidin Iko – ist, so lautet die Antwort der Autorin, dass sie selbst keine Ahnung hätte, da sie für viele ihre Charaktere keine volle Verantwortung übernehmen könne, da sie einfach auftauchen und zu sprechen beginnen würden.⁸⁴ Auch Denson und Mayer beobachten dieses Phänomen in Hinblick auf Serialität:

Im Zusammenwirken von Serialität und Medialität manifestiert sich die materielle Dimension seriellen Erzählens, die wir im Folgenden als einen Prozess der Selbstentfaltung beschreiben wollen. Das heißt, dass Geschichten um serielle Figuren sich scheinbar selbst (fort)schreiben: Ihnen kommt ein Moment von Eigendynamik zu, das den Rekurs auf Autoreninstanzen und Intentionalitäten obsolet oder doch unzulänglich erscheinen lässt.⁸⁵

Die Autonomie, die manche Figuren, besonders jene der Klassiker, erreichen, ermöglicht es ihnen, außerhalb ihrer Texte zu „leben“ und zwischen verschiedenen Texten und Imaginationen zu wandeln. Sie zirkulieren unter jenen, die sie diskutieren, was es noch schwieriger macht, sie

⁸³ Eco, U.: *On the ontology of fictional characters. A semiotic approach*. In: *Sign System Studies* 37 (2009), Heft 1-2, S. 82-89, hier S. 86.

⁸⁴ vgl. Meyer 2012, Bonusmaterial, o. S.

⁸⁵ Denson, S.; Mayer, R.: *Grenzgänger. Serielle Figuren im Medienwechsel*. In: *Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*. Hrsg. von Frank Kelleter. Bielefeld: transcript Verlag 2012, S. 185-204, hier S. 186.

als rein fiktional anzusehen.⁸⁶ Durch die Möglichkeit der Serialität bestimmter klassischer Figuren, werden diese immer wieder neugeschrieben und neu interpretiert. Nicht nur Sherlock Holmes wurde zahlreich neu interpretiert und in neue Medienformate gesetzt, auch andere klassische Figuren wie Franksteins Monster, der Wissenschaftler selbst oder Märchenfiguren waren Neuerzählungen ausgesetzt.

Serielle Figuren unterliegen auch Aspekten der Wiederholung und Wiedererkennbarkeit, die durch Inszenierungen gebrochen werden können. Diese Brüche passieren oftmals dann, wenn das Medium gewechselt wird.⁸⁷ Bei seriellen Figuren kann man zwei Arten der Serialität unterscheiden: „series character“ (Seriencharakter), eine Figur, die sich innerhalb eines fortlaufenden Narratives weiterentwickelt, und „serial figure“ (serielle Figur), die eindimensional bleibt und mit jeder neuen Erzählung einen neuen Anfang bekommt. Das heißt, die „serial figure“ weist bis auf die Grundstruktur der Figur kaum etwas auf, das sie mit vorhergehenden Erzählungen verbindet. Dennoch trägt sie Spuren ihrer vorhergehenden Texte mit sich herum, die linguistisch oder visuell sein können. Dies macht den Unterschied in der Erzählstruktur: während man auf den ersten Blick von einer unzusammenhängenden Sammlung an Texten mit einer Figur sprechen kann, so liegt die Serialität in den Spuren, welche die Figur von Text zu Text mitnimmt.⁸⁸ Flache beziehungsweise serielle Figuren sind deswegen vorteilhaft, da sie sich problemlos in neue erzählerische Kontexte einsetzen lassen, da es kaum eine inhaltliche Weiterentwicklung der Figur auf psychischer oder narrativ-biografischer Ebene gibt.⁸⁹

Man kann annehmen, dass sich serielle Figuren schon aus Prinzip, per Definition, in das Konzept der Interfiguralität einfügen lassen. Sie werden immer wieder in neue Kontexte eingefügt, doch die Psychologie der Figur, welche ihr zugrunde liegt, verändert sich nicht: die Figur selbst wird lediglich so transformiert, dass sie im neuen Kontext nicht unpassend wirkt.

5.1 Aschenputtel, China und ein fehlender Fuß: Cinder und ihre Vorfahrinnen

Im folgenden Kapitel wird Cinder mit ihren Vorfahrinnen – Aschenputtel und Yeh-Shen verglichen. Dazu wird das bereits erläuterte Kategoriensystem zur Analyse von Figuren von Jannidis verwendet. Der Übersicht wegen werden auch die Kategorien genauso eingehalten.

Aufgrund der Vielfältigkeit des *Aschenputtel*-Stoffes werden sowohl Jakob und Wilhelm Grimms als auch Perraults Aschenputtel-Figur zur Analyse herangezogen, da weder Grimms

⁸⁶ vgl. Eco 2009, S. 87 – 89.

⁸⁷ vgl. Denson; Mayer 2012, S. 185.

⁸⁸ vgl. Denson, S.: *Marvel Comics' Frankenstein. A case study in the media of serial figures*. In: *Amerikastudien* 56 (2011), Heft 4, S. 531-553, hier S. 536 – 537.

⁸⁹ vgl. Denson; Mayer 2012, S. 189 – 190.

noch Perraults Aschenputtel vollkommen mit Cinder übereinstimmen. Die Figur Cinder ist ein Mash-up aus den herkömmlichen Aschenputtel-Darstellungen.

Der Vergleich mit Yeh-Shen ist insofern relevant, da die Autorin in einem Interview die chinesische Variante des Aschenputtel-Stoffes als Inspiration erwähnt. Diese Version ist ebenfalls der Grund dafür, weswegen *Cinder* im asiatischen Raum lokalisiert und weswegen die Figur Cinder asiatischer Herkunft ist (vgl. *Cinder*, bonus materials, o.S.). Zudem sind die ihnen zugeschriebenen äußerlichen Attribute zwischen der Figur Cinder und Yeh-Shen beinahe ident.

5.1.1 Figureninformation

Cinder als die Hauptfigur der *Lunar Chronicles* ist – wie ihre Mitfiguren – eine Mischung aus beiden: innerhalb des Narrativs ist sie ein Seriencharakter, also eine Figur, die sich innerhalb eines fortlaufenden Narrativs weiterentwickelt. Außerhalb dieses Narrativs ist sie ein Typus der Märchenprinzessin.

Obwohl Meyers Inspiration die chinesische Version von Aschenputtel namens Yeh-Shen war, gibt es auch wesentliche Einflüsse der europäischen Version in *The Lunar Chronicles*, besonders Perraults Version, weswegen diese referenziert wird. Es gibt zudem Einflüsse der Version von Jakob und Wilhelm Grimm, weswegen diese ebenfalls mit in Betracht gezogen wird. Zum Beispiel hat Cinder wie in Perraults und Jakob und Wilhelms Grimms Aschenputtel zwei Stiefwastern, im Gegensatz zu Yeh-Shen.

Disney schuf dazu ein sehr klischeebedienendes Bild des Aschenputtels. Dieses Aschenputtel ist konventionell hübsch, passiv und liebenswürdig. Die Vorlage des – heutzutage am weitesten verbreitete Bild des Aschenputtels – ist Perraults Version. 2021 publizierte Disney ein Märchenbuch mit Bildern aus den jeweiligen Filmen der Märchen; dieses Buch namens *Das große goldene Buch der Prinzessinnen* beinhaltet die bekanntesten Prinzessinnendarstellungen der Filme, unter anderem auch Aschenputtel und Schneewittchen. Die Abbildungen der Prinzessinnen werden den jeweiligen Animationsfilmen entnommen. Die Darstellungen untermauern noch einmal, wie sehr sich Cinder von ihren Vorfahrinnen unterscheidet.

Interfigurale Figuren bergen eine Erwartungshaltung seitens der Leser*innen: so erwartet man bei Aschenputtel vermutlich eine Darstellung, wie sie in den bekannten Disney-Verfilmung zu sehen ist: blond und mit einem blauen Kleid.

Doch wie man bereits auf dem Buchcover von *Cinder* sieht, ist die Figureninformation eine andere als bei ihren Vorfahrinnen, welche im Text bestätigt wird: „She peered up at his two daughter from behind a curtain of fine brown hair.“ (*Stars Above*, S. 57)

Aschenputtel in der Version von Jakob und Wilhelm Grimm wird äußerlich nicht beschrieben. Der Erzähler erwähnt nur vermehrt ihre unglaubliche Schönheit, welche durch Schmutz verborgen wird, weswegen der Prinz sie nicht erkennt. Zudem stammt das zu Beginn der vorliegenden Arbeit stehende Zitat aus Grimms Version: „Sie nahmen ihm seine schönen Kleider weg, und gaben ihm hölzerne Schuhe.“ (*Grimm*, S. 132)

Eine einschlägige Darstellung von Aschenputtel hat sich erst 1950 etabliert, als Disney einen Animationsfilm mit dem Namen *Cinderella* veröffentlicht. Aschenputtel – oder Cinderella – ist hier eine hübsche, blonde junge Frau. Ihr Gesicht ist gleichmäßig, ihre Augen groß und ihre Taille unnatürlich schmal. Ihre Nase ist klein und sie hat volle Lippen. Sie hat selbst, wenn sie ein weniger schönes Kleid trägt, ein makelloses Auftreten. Im Gegensatz zu ihrem Namen ist Aschenputtel nie tatsächlich schmutzig. In späteren Verfilmungen und Darstellungen, wie etwa *Drei Haselnüsse für Aschenbrödel* (1973), *Shrek 3* (2007) oder der gleichnamigen Live-Adaption des 1950er Films *Cinderella*, ist Aschenputtel ebenfalls blond und weiß. Diese Darstellung ist eine der bekanntesten und selbst bei der Realverfilmung aus dem Jahr 2015 wurde eine blonde Schauspielerin gewählt, welche am Ende des Filmes ein blaues Kleid trägt. Aufgrund dessen, dass der Text von *Cinder* in einem futuristischen China situiert ist, ist es von Vorteil, eine chinesische Variante des Aschenputtel-Stoffes heranzuziehen. Meyer selbst führt diesen als Inspiration an. In der illustrierten Version, die für die vorliegende Arbeit verwendet wurde, wird Yeh-Shen mit dunklem, langem Haar dargestellt (vgl. Ai-Ling Louie, o. S.). Diese Darstellung findet sich im Laufe des Buches wieder und Cinders Aussehen auf dem Redesign der Buchcover ähnelt jener Darstellung. Wie bereits dargelegt deckt sich diese Darstellung auch mit der wiederholten Beschreibung im Text.

Doch nicht nur die Haarfarbe und die Ethnizität der Figur ist eine andere als bei Jakob und Wilhelm Grimm und Perrault, sondern auch der Körper. Der größte Unterschied zwischen ihren Vorfahrinnen und Cinder ist die Absenz zweier Gliedmaßen: Cinder fehlt das linke Bein und die rechte Hand. Beide Gliedmaßen wurden durch stählerne Prothesen ersetzt, wodurch auch das Motiv des gläsernen Schuhs verändert wird. Diese Prothesen werden auch auf dem Cover der Neuauflage gezeigt: im Gegensatz zum Text versteckt die Figur diese Veränderung auf dem Bild nicht.

Leser*innen müssen also bereits zu Beginn ihre Erwartungshaltung gegenüber der Figur ablegen und sich auf ein nicht herkömmliches Bild von Aschenputtel einlassen. Durch den Bruch in der Darstellung und den teilweisen Bezug auf eine nicht-westliche (oder überwiegend amerikanische, wenn man Disneys *Cinderella* als Hypotext nimmt) Vorlage, kann die Figur in einem neuen Licht erscheinen.

5.1.2 Charakterisierung

Bereits bei einer weniger detaillierten Charakterisierung von Cinder und Aschenputtel treten wesentliche Unterschiede auf. Sämtliche Figurenzuschreibungen können als verlässlich angesehen werden, da sie durch mehrere Instanzen bestätigt und auf mehreren Ebenen wiederholt werden. Aufgrund der oftmals wenig psychologisierten Natur einer Märchenfigur treten bei Cinder eine viel detailliertere Charakterisierung auf als bei ihren Vorlagen. Dementsprechend wird sich nur auf jene konzentriert, die man direkt vergleichen kann.

Bei Perrault wird Aschenputtel mehrmals ausdrücklich als eine gute Person bezeichnet. Dies erfolgt durch mehrere Instanzen: der Erzähler bezeichnet den Charakter als „das sanfteste, gutmütigste Geschöpf, das man sich vorstellen kann“ (Perrault, S. 67) und betont, wie geduldig Aschenputtel ist. Auch Jakob und Wilhelm Grimm nehmen sich Zeit dafür, Aschenputtel wiederholt als geduldig und gutmütig zu bezeichnen: „[...] und blieb fromm und gut.“ (Grimm, S. 131) Zudem zeigen die Taten Aschenputtel, dass sie ein bescheidener⁹⁰ und gutmütiger⁹¹ Charakter ist.

Cinder hingegen hilft ihrer Stiefmutter und ihren Stiefschwestern nur widerwillig. Die einzige Ausnahme ist Peony, die jüngere Stiefschwester, welche bereits von Anfang an freundlich war: „To Cinder’s surprise, the younger girl turned and latched on to her arm, tugging her forward.“ (*Stars Above*, S. 58) Peonys Verhalten selbst ist ein Bruch in der Erwartungshaltung gegenüber den Schwestern: sobald Aschenputtel Stiefschwestern hat, sind sie mit negativen Charaktereigenschaften und einem oft nicht ansprechenden Aussehen versehen. Doch hier hat Cinder eine positive Beziehung zu einer ihrer Stiefschwestern, was für die Kategorie der Motivierung ausschlaggebend ist.

Im Gegensatz zu herkömmlichen Aschenputtel-Darstellungen hat Cinder also keinen „klassisch weiblichen“ Charakter, welcher als gut und fromm bezeichnet werden kann und wie ihn die Hypotexte gezeichnet haben. Sie wird durchgehend als etwas burschikos charakterisiert, was sich bereits durch ihren Beruf als Mechanikerin auszeichnet. Bereits zu Beginn wird sie in ihrer Werkstatt gezeigt, was als nicht-weiblich konnotierter Ort angesehen wird. Dies wird auch von den Figuren thematisiert:

“I’m looking for a Linh Cinder,” said the prince. “Is he around?”
Cinder dared to lift one stabilizing hand from the table, using it to tug the hem of her glove higher on her wrist. Staring at the prince’s chest, she stammered, “I-I’m Linh Cinder.” (*Cinder*, S. 8)

⁹⁰ Sie will nur den ersten Zweig, welcher den Hut des Vaters streift als Geschenk.

⁹¹ Sie hilft den bösen Stiefschwestern, obwohl diese sie nicht gut behandeln.

Das prägnante „he“ zeigt, dass selbst in der Welt der *Lunar Chronicles* eine junge, weibliche Mechanikerin etwas Ungewöhnliches ist. Diese burschikose Darstellung grenzt Cinder von ihren Vorfahrinnen ab und wird immer wieder im Text thematisiert: viele sehen auf sie herab, da sie nicht dem Ideal der Weiblichkeit entspricht.

Im Laufe der Handlung werden Cinder immer mehr Führungsqualitäten zugeschrieben; etwas, das Aschenputtel bei Grimm und Perrault nicht passiert, da Aschenputtel eine passive Figur ist und der Text endet, als sie in eine Führungsposition kommt. Diese Führungsqualitäten, die Cinder zugeschrieben werden, äußern sich unter anderem in Mut und der Fähigkeit, Entscheidungen zu treffen und Menschen zu beeinflussen, wenn sie es muss. Mit jedem Buch gewinnt sie an Selbstbewusstsein, was mit der Akzeptanz ihrer eigenen Existenz verbunden ist. Nur durch diese charakterliche Entwicklung und der Hilfe anderer Märchenfiguren schafft sie es, den autoritären Bösewicht der Serie zu stürzen.

5.1.3 Motivierung

Die Schwester Peony stellt die anfängliche Motivierung Cinders dar, die böse Königin zu stürzen. Zu Beginn der Handlung hat sie weder den Willen noch die Möglichkeit dazu, doch im Zuge des Narratives werden ihr immer mehr Informationen zugeschrieben, warum sie es doch tun sollte. Bei Perrault und Grimm gibt es keine solche Motivierungen: „But if the Grimm heroines are, for the most part, uninspiring, those of Walt Disney seem barely alive.“⁹² Aschenputtel bei Perrault und Grimm ist passiv und wartet, bis der Prinz mit dem Schuh zu ihr kommt.

An dieser Stelle ist es lohnend, sich wieder der chinesischen Vorlage zu widmen: Yeh-Shen, trotz spärlicher Charakterisierung, die Perraults und Grimms Aschenputtel gleich ist, besitzt mehr Handlungsvermögen als andere Aschenputtel-Figuren. Ihre magische Helferin, ein Fisch, stirbt aufgrund der bösen Stiefmutter und sie spricht nur noch zu den Knochen, die ihr geblieben sind. Nachdem sie erfährt, dass sie das jährliche Festival – ähnlich dem Ball aus Perrault und Grimm – nicht besuchen darf, fragt sie die Knochen des Fisches, ob sie ihr ein schönes Kleid geben können. Die Knochen erfüllen ihren Wunsch und geben ihr ein neues Kleid und goldene Schuhe. Als Yeh-Shen von der Stiefmutter und -schwester erkannt wird, flieht sie und verliert einen der goldenen Schuhe – trotz Warnung der Knochen, dass sie diese auf keinen Fall verlieren soll. Mit dem Verlust des Schuhs verliert Yeh-Shen auch ihren einzigen, verbleibenden Freund (vgl. Ai-Ling Louie, o. S.). Dieser Verlust markiert die Motivierung Yeh-

⁹² Stone, K.: *Things Walt Disney never told us*. In: The Journal of American Folklore 88 (1975), S. 42-50, hier S. 44.

Shens, den Schuh zurückzuholen. Sie holt sich den Schuh zurück und als sie dies tut, wird sie vom König entdeckt und aufgrund ihrer Schönheit heiratet er sie.

Im Gegensatz zu ihren Vorfahrinnen muss Cinder für ihren Thron kämpfen, doch ihre Motivierung verändert sich im Laufe des Textes. Wo anfangs ihre Schwester die Motivation war, die Königin zu stürzen, ist es schlussendlich der Wille, das Ende des Terrors über die Erde herbeizuführen, welcher sie hauptsächlich antreibt. Diese Änderung der Motivierung charakterisiert Cinder wiederum mit Selbstlosigkeit. Es ist nicht mehr die eigene Rache, die sie ausführen will, sondern eine Befreiung für das Volk des Mondes.

Viele Figureninformationen im Text sind überflüssig und dienen nur dazu, die Figur weiter zu psychologisieren, ohne dass diese Informationen die Handlung beeinflussen. Die Figuren in *The Lunar Chronicles* sollen in erster Linie lebendiger und mehrdimensionaler wirken, als ob sie auch ohne Handlung existieren würden, und manche Figuren sind nicht immer ausschlaggebend für die Handlung, sondern sind einfach nur Teil der Gruppe, ohne etwas zu bewirken. Wie man im nächsten Abschnitt sehen wird, dienen auch viele Figureninformationen dazu, mehr Identifikationsmöglichkeiten für Leser*innen zu schaffen.

5.1.4 Identifikation

Schon die Ausgangssituation von Cinder ist anders als jene der Figuren im Hypotext, womit die erste Subversion erfolgt. Cinder muss nicht darauf hoffen, dass ein Mann sie heiratet – sie ist nicht passiv, sondern übt einen Beruf aus. Mit diesem Beruf muss sie sogar ihre Familie ernähren. Ihre Vorgängerinnen des Aschenputtel-Stoffes müssen das nicht; sie werden zwar ebenfalls von den Figuren gedemütigt und zur Hausarbeit verurteilt, aber sie müssen nicht die gesamte Familie ernähren. Dieser Beruf führt dazu, dass Cinder das notwendige technische Wissen besitzt, das sie später braucht, um ihr eigenes Bein zu reparieren.

Somit fügt sich Cinder als Figur in eine Reihe Held*innen ein, welche als Identifikationsfigur dienen, anstatt als einfache, passive Märchenprinzessin, die darauf wartet, dass sie jemand aus ihrer Misere rettet. Die passive Märchenprinzessin war eine Möglichkeit zur Identifikation für Generationen, während Cinder eine alternative, moderne Identifikationsmöglichkeit bietet. Als Prinzessin wartet sie nicht darauf, vom Prinzen gerettet zu werden, sondern subvertiert die Erwartungen und rettet den Prinzen. Eine Identifikationsmöglichkeit ist gerade im Jugendbuchgenre wichtig, da viele Jugendliche nach Vorbildern suchen: „Adolescence,

especially, is a dynamic and turbulent phase of human life, and it is perhaps young adult fiction that has the strongest potential to offer readers somewhat accurate portrayals of selfhood.“⁹³

Um eine solche Identifikationsmöglichkeit zu bieten sind viele Held*innen in diesem Genre untercharakterisiert, das bedeutet, dass es tendenziell schwierig sein kann, sie im Detail zu charakterisieren. Hier greift die Möglichkeit des kollaborativen Märchens. Während im Märchen jeweils eine Figur im Fokus steht – oft die Prinzessin –, so stehen in *The Lunar Chronicles* und deren Universum eine Gruppe von Figuren im Zentrum. Allein in der Hauptserie gibt es mehr als acht verschiedene Fokalisierungen durch die Erzählerinstanz. Jede Fokalisierung unterscheidet sich in ihrer Stimme und somit müssen sich nicht alle Leser*innen mit Cinder identifizieren können. Dies ermöglicht eine detailliertere Charakterisierung Cinders als bei ihren Vorfahrinnen oder anderer Figuren im Narrativ.

Cinder bietet insbesondere eine Möglichkeit zur Identifikation für burschikosen Leser*innen, welche sich selbst als Außenseiter sehen oder nicht viele Freunde haben. Sie selbst hat nur eine einzige Freundin und findet in der Gesellschaft wenig Beachtung. Ihre Ausgrenzung ist fast schon stereotypisch.

Diese Ausgrenzung in der Gesellschaft und ihrer eigenen Familie (abgesehen von Peony) deckt sich mit der Ausgrenzung, die andere Aschenputtel-Figuren erleben.

5.2 Cinders Handlungskreis

Vladimir Propp definierte verschiedene Handlungskreise und Funktionen von Märchenfiguren.⁹⁴ Jede Rolle enthält Funktionen, die im Märchen erfüllt werden. Diese Funktionen sind grundlegende narrative Einheiten, welche in einem Handlungskreis resultieren. Bestimmte Funktionen sind bestimmten Rollen vorgesehen, doch im Folgenden soll nur Cinders Handlungskreis behandelt werden, da er nicht nur der längste ist, sondern auch jener, der sichtbar macht, inwiefern ihre Rolle als Prinzessin erweitert und teilweise subversiert wird. Cinders Handlungskreis wird weit über jenen der Held*innen erweitert. Er resultiert aus der Ausweitung der Handlung über das Originalmärchen hinaus, wo Cinder häufig in die Rolle der Helferin, die jedoch nicht den kompletten Handlungskreis des Helfers ausführt, schlüpft.

Der Handlungskreis des Helden beinhaltet die Funktionen des Suchens (genauer: Auszug mit dem Ziel, etwas zu suchen), Reaktionen auf Forderungen des Schenkers und schlussendlich eine Hochzeit. Cinder erfüllt diese Funktionen mehrmals und in den Binnenhandlungen, in welcher sie nicht die Hauptfigur darstellt, umfasst sie den Handlungskreis des Helfers,

⁹³ Nikolajeva, M.: *Memory of the present. Empathy and identity in Young Adult fiction*. In: *Issues, Investigations & Interventions* 4 (2014), Heft 2, S. 86-107, hier S. 86.

⁹⁴ Propp, V.: *Morphology of the folktale*. 20. Auflage. Austin: University of Texas Press 2019.

bestehend aus folgenden Funktionen: Raumvermittlung des Helden, Liquidierung des Unglücks, Rettung vor der Verfolgung, Lösung der schweren Aufgabe und die Verwandlung des Helden. Als Heldin ihrer eigenen Binnenhandlung und der Rahmenhandlung ist sie keine Raumvermittlerin oder verwandelt sich selbst, dennoch erfüllt sie die meisten Funktionen des Helfers in den anderen Binnenhandlungen.

Cinder wird bereits zu Beginn als die Heldin etabliert. Der Erzähler folgt ihrer Perspektive und die Parallelen zu ihrer literarischen Vorlage sind unverkennbar. Sie ist eine Waise, wie Aschenputtel, welche bei ihrer Stiefmutter lebt, deren Beziehung zueinander negative Konnotationen aufweist, und sie, wie Aschenputtels Stiefmutter, zur Hausarbeit zwingt. Diese Hausarbeit besteht nicht nur im Putzen und Kochen, sondern auch darin, ein Einkommen für den gesamten Haushalt zu erarbeiten.

Diese Zuschreibungen der (direkten) Charakterisierungen machen deutlich, dass Cinder eine Form der Märchenfigur Aschenputtel ist. Abgesehen von charakterisierenden Informationen werden ihnen ähnliche Figureninformationen zugeschrieben. Was jedoch bei Grimm und Perrault direkt durch den Erzähler erfolgt, erfolgt bei Meyer indirekt und es müssen Inferenzen gebildet werden. Folgende Funktionen, welche Cinder erfüllt, sind in der Binnenhandlung von *Cinder* enthalten und werden im Kontext psychologisiert und mit einer Motivierung versehen. Das erste Verbot, welches gegenüber Cinder ausgesprochen wird, ist das Verbot des Ballbesuchs. Cinder darf ihre Familie nicht zum Ball begleiten. Zuerst ist dieses Verbot an Konditionen gebunden, die das Verbot auflösen könnten: wenn Cinder es schafft, den *hover*, eine Art Transportmittel, nicht unähnlich einem Hubschrauber, zu reparieren, darf sie mit zum großen Ball.

Somit geht Meyer auf einen bekannten Handlungsstrang aus dem Märchen ein, sowohl aus der Grimm'schen als auch der chinesischen Version. Die Funktionen der Handlung, wie sie bekannt sind, werden wiederholt und mit den gleichen Konditionen versehen. Der Unterschied dazu ist die Reaktionen der Figuren und was die Konsequenz der Erfüllung der Kondition mit sich bringt:

Da trug das Mädchen die Schüsseln zu der Stiefmutter, freute sich und glaubte nun dürfte es mit auf die Hochzeit gehen. Aber sie sprach „es hilft dir alles nichts: du kommst nicht mit, denn du hast keine Kleider und kannst nicht tanzen; wir müssten uns deiner schämen.“ [...] Als nun niemand mehr daheim war, gieng Aschenputtel zu seiner Mutter Grab [...] (Grimm, S. 134)

When finally the holiday arrived, the stepmother and her daughter dressed themselves in their finery and filled their baskets with sweetmeats. “You must remain at home now, and watch to see that no one steals fruit from our trees,” the stepmother told Yeh-Shen, and then she departed for the banquet with her own daughter. As soon as she was alone, Yeh-Shen went to speak to the bones of her fish.

“Oh, dear friend,” she said, kneeling before the precious bones, “I long to go to the festival, [...]” (Yeh-Shen, o.S.)

Während weder Aschenputtel als auch Yeh-Shen anfangs eine Reaktion zeigen, sondern versuchen, die Konditionen zu erfüllen, werden sie nachher enttäuscht. Sie haben die Kondition erfüllt, das Verbot bleibt trotzdem bestehen. Cinders Verbot ist an die Kondition gebunden, den *hover* zu reparieren. Diese Bedingung ist wiederum nicht nur an Cinders eigene Fähigkeiten gebunden, sondern auch daran, dass sie das Geld für ein bestimmtes Teil braucht. Das wiederum bedeutet, dass die Konditionen, ob sie auf den Ball darf oder nicht, schon von Anfang an nur an das Wohlwollen ihrer Stiefmutter gebunden ist und nicht daran, ob sie die Bedingung erfüllt, wie es bei Aschenputtel oder Yeh-Shen der Fall ist. Bei den letzten beiden ist es nicht von Anfang ersichtlich, dass die Erfüllung der Bedingung nicht zur Aufhebung des Verbots führen würde.

Cinder reagiert frustriert und irritiert, aber die Aussicht, dass das Verbot aufgehoben wird, bringt sie dazu, nachzugeben. Anders als bei Aschenputtel und Yeh-Shen ist der Ball nicht am gleichen Tag und das Verbot wird nicht kurz vorher ausgesprochen, sondern es sind noch einige Tage bis der Ball stattfindet, also hat Cinder mehr Zeit, den *hover* zu reparieren. Als sie beginnt, die Kondition zu erfüllen, fängt der Erzähler an, sie zu psychologisieren: Cinder muss andere, nützlichere Dinge als ein Kleid für den Ball kaufen. Die Bedingung zur Aufhebung des Verbots schreibt ihr nun eine sehr vernünftige, verantwortungsbewusste Eigenschaft zu. Sie ist also nicht nur fleißig – sie macht sich, obwohl sie Zeit hätte, sofort daran, die Konditionen zu erfüllen –, sondern auch selbstlos, da die Dinge, die sie braucht, hauptsächlich ihrem Geschäft zugutekommen würden.

Doch nicht nur diese Charaktereigenschaften werden der Figur hier zugeschrieben, sondern auch ihre befangene Besorgnis über ihre Cyborg-Anteile werden wieder besprochen. Wiederholt wird erwähnt, besonders in Bezug auf andere Figuren in *The Lunar Chronicles*, dass sie sich wie eine Ausgestoßene fühlt: „The precarious fantasy crashed down around her as quickly as it had begun. It was impossible. Not worth thinking about. She was cyborg, and she would never go to the ball.” (Cinder, S. 33)

Diese Befangenheit wird immer dann erwähnt, sobald Cinder sich in die Öffentlichkeit begeben muss und später, im Zuge der Rahmenhandlung, immer, wenn die Frage ihrer Rechtmäßigkeit als Königin in den Mittelpunkt rückt.

Da es Magie oder Zauberei in der Welt der *Lunar Chronicles* nicht gibt, zumindest nicht in der Form wie es in einem Märchen vorkommt, ist das Zaubermittel kein magisches Mittel im engeren Sinne, sondern ein Gegenmittel für die immer tödliche, pestähnliche *Letumose*-Krankheit, welche die Erde befallen hat. Cinder erhält nicht nur das neue, effektive

Gegenmittel, sondern auch das Wissen um das Gegenmittel. Somit erfüllt die Schenkung gleich zwei wichtige Handlungspunkte, welche wichtige Charakterinformationen an Cinder binden. Im Zuge des Empfangs des Zaubermittels – oder Gegenmittels – wird etabliert, dass Cinder nicht nur ein Cyborg ist, sondern auch, dass sie *Lunar* ist und nicht auf der Erde geboren wurde. Durch verschiedene Inferenzen, welche bereits zuvor im Text gegeben wurden (wie etwa die vermisste *Lunar*-Prinzessin und dass Cinder sich nicht mit der Krankheit anstecken konnte), und dem Verhalten des Wissenschaftlers (beziehungsweise des Schenkers) kann man nun den Schluss ziehen, dass Cinder vermutlich die vermisste Prinzessin ist. Vor allem, da er sie immer wieder ermahnt, sich nicht dem Palast zu nähern, sobald die böse Königin da ist. Der zweite Handlungspunkt ist, dass *Lunar* immun gegen die Krankheit sind und man erfährt, wie die Krankheit überhaupt auf die Erde gekommen ist.

Meyer verbindet also die Funktionen mit wichtigen Handlungspunkten, Enthüllungen über die Figuren und Zuschreibungen von Informationen, welche später noch wichtige Punkte in der Erzählung werden. Mit der Enthüllung, dass Cinder eigentlich *Lunar* ist, verbindet sie auch die Märchenfiguren (Yeh-Shen und Aschenputtel) in einem weiteren Aspekt, der im Märchen nicht auftaucht: Sie ist eine totgeglaubte Prinzessin. Dieses Klischee ist ein weiter verbreiteter Handlungsstrang innerhalb der Jugendliteratur-Szene (ebenfalls zu finden in populären Serien wie *Throne of Glass*, *The Kiss of Deception* und *The Queen of the Tearling*) und nicht unähnlich dem Handlungsstrang des Auserwählten, welcher ebenfalls in vielen, beliebten Jugendliteraturbüchern vertreten ist (wie etwa *Harry Potter*, *Shadow and Bone* oder *Percy Jackson*). Somit verbindet Meyer bekannte Märchenfiguren mit beliebten Handlungspunkten, die in Kombination oft befremdend wirken. Natürlich wird Yeh-Shen eine Königin am Ende ihres Märchens, doch sie war vorher keine verloren geglaubte Prinzessin. Cinder hat somit einen echten, realen Anspruch auf den Thron und erreicht ihn nicht nur durch Heirat.

Ein weiterer Punkt, welcher sich vom Hypotext unterscheidet, ist die Abreise aus dem Palast, als die böse Königin herausfindet, dass sich die Thronerbin auf dem Ball befindet. Die Abreise ist mit Gewalt gekennzeichnet. Cinder verliert ihren Fuß, nicht nur einen Schuh, und dieser Verlust geht mit Schmerz einher. Zudem entkommt sie nicht, sondern wird von der bösen Königin gefangengenommen. Somit wird ihr Leben massiv bedroht und nur durch einen Helfer (der ihr bereits zuvor durch das Geschenk des Gegenmittels half) kann sie entkommen.

Der Einsatz in *Cinder* ist höher als in Aschenputtel oder Yeh-Shen und ihre Abreise missglückt. Aufgrund des Verlustes des Fußes fällt die Hauptfigur und wird gefangengenommen. Als der Prinz den Fuß findet, ist er scheinbar davon abgeneigt. Dies stellt die Akzeptanz seinerseits nachwirkend in Frage und ist andererseits wiederum eine Verdeutlichung des Unterschieds

zwischen Aschenputtel, Yeh-Shen und Cinder. Während der Fund des Schuhs in Aschenputtel und Yeh-Shen etwas Positives darstellt, so ist der Fund des schmutzigen Fußes negativ konnotiert. Somit werden auch die Funktionen, welche bei Leser*innen, die bereits eine Erwartungshaltung gegenüber der Handlung haben, weil sie den Hypotext kennen, mit einem Überraschungseffekt versehen.

Cinders Funktionen werden nicht nur von einem Gewaltaspekt begleitet, sondern sie dienen dazu, um ihre Charakterisierung oder Motivierung zu unterstreichen und herauszuheben. Motivierungen, die in Aschenputtel und Yeh-Shen nicht vorhanden waren, werden in Cinder an die Rahmenhandlung oder die Figurenkonstellationen gebunden. Motivierungen der Nebenhandlungen sind zumeist an die Hauptfigur oder deren Existenz gebunden: jedes Verbot, welches ihr auferlegt wird, ist an ihre Existenz als Cyborg oder Prinzessin gebunden. Sie darf nicht auf den Ball, weil sich ihre Familie für sie (als Cyborg) schämt und der Wissenschaftler verbietet ihr, sich dem Palast zu nähern, da jemand herausfinden könnte, dass sie jene verschollene Prinzessin ist. Dieser Fokus wird nie abgelenkt, sondern gebündelt wiederholt und findet ihren Höhepunkt – zumindest in der Binnenerzählung – als die Figur des Prinzen herausfindet, dass Cinder ein Cyborg ist. Diese beiden Motive werden schlussendlich zusammengeführt, als Cinder Anspruch auf den Thron erhebt und ihr Volk davon überzeugen muss, dass sie die Prinzessin ist, *weil* sie ein Cyborg ist. Die Operation, welche sie zum Cyborg macht, ist lebensrettend.

Aufgrund der umfassenden Rahmenhandlung übersteigt die Anzahl der Funktionen, welche Cinder ausführt, jene in Aschenputtel und Yeh-Shen. Auch diese Funktionen tragen zu den weiteren Charakterisierungen der Figur bei, aber sie erweitern auch die Handlung und die Figurenkonstellationen.

In der Rahmenhandlung der *Lunar Chronicles* finden sich weitere Funktionen nach Propp, wie etwa Verfolgung, Rettung, unerkannte Ankunft, Erkennung und viele weitere. Die Serie konkludiert in den Funktionen des Kampfes und Sieges.

Als die Aufhebung des Unglücks erfolgt, gibt es eine weitere Abänderung zum Hypotext des Aschenputtel-Stoffes. Als Herrscherin kann Cinder nun sicherstellen, dass die von Levana auf die Erde gebrachte Krankheit eingedämmt werden kann. Zudem verhilft sie ihrer verhassten Stiefmutter zu Reichtum, da sie ihr rät, das Patent für einen Chip zu verkaufen, welcher die bioelektrische Manipulation des *Lunar*-Volks stoppt.

In diesem Moment werden ihr wiederholt jene Eigenschaften zugeschrieben, die in der gesamten Rahmenhandlung impliziert werden: Cinder ist nicht selbstsüchtig oder nachtragend, sondern will nur akzeptiert werden. Sie verhilft nicht nur ihrer Familie zu Reichtum, sondern

stellt auch sicher, dass Cyborgs rechtlich gleichstellte Personen im Rechtssystem auf der Erde werden. Dies ist der erste Schritt ihrer Selbstakzeptanz.

Schlussendlich erfolgt die Thronbesteigung. In *Winter* gibt es keine Hochzeit, sondern nur eine Thronbesteigung. Selbst während der Thronbesteigung wird ihr Cyborg-Dasein erwähnt. Selbst nachdem die Rahmenhandlung abgewickelt wurde und lediglich das Ende in einer Kurzgeschichte erzählt wird, ist es Cinders Befangenheit über ihre Prothesen, die sich in den Text schleichen. Diese Unsicherheit wird auch hier wieder in Bezug auf Öffentlichkeit und andere Figuren charakterisiert. Eine Hochzeit wird in Aussicht gestellt, aber nicht durchgeführt. Auch eine weitere Thronbesteigung wird angesprochen, aber nicht vollendet.

Allgemein ist der Handlungskreis der Protagonistin jener der Figuren aus dem Hypotext ähnlich, doch wird an entscheidenden Stellen abgeändert oder mit einer anderen Wertung versehen. Durch die Erweiterung des Handlungskreises werden die von Propp besprochenen Strukturen gebrochen und die Figuren des Hypotextes weiterentwickelt. Das Maß an Charakterinformation, das dadurch entsteht, kann somit unendlich sein. Je weiter die Figuren sich von den Handlungskreisen der Figuren im Hypotext entfernen, beziehungsweise je mehr Handlungskreise die Figuren abhandeln, desto mehr Inferenzen müssen durch Leser*innen gebildet werden.

Die Erweiterung des Handlungskreises und die Umkehrung der Konnotation einiger Funktionen (wie der Fund des Schuhs beziehungsweise Fußes) bricht Erwartungshaltungen der Leser*innen und fügt ein Überraschungselement im Narrativ ein. Durch diesen Bruch kann der Handlungskreis abgeändert und erweitert werden; so erfolgt am Ende von *Cinder* keine Thronbesteigung, sondern eine Festnahme. Die Binnenhandlung endet an dieser Stelle, während die Rahmenhandlung fortgeführt wird und eine vorerst sekundäre Rolle im nächsten Buch einnimmt. Hier tritt die nächste Binnenhandlung in den Vordergrund. Die Rahmenhandlung wird erst am Höhepunkt der Binnennarrative wieder in den Vordergrund gerückt.

5.3 Mash-up im Mash-up? Rotkäppchen, Wolf, die Schöne und das Biest

The Lunar Chronicles verbinden vier Märchentexte zu einer übergreifenden Rahmenhandlung, während in Binnenhandlungen die Handlungskreise der Märchenfiguren aus dem Hypotext abgehandelt werden. Das bedeutet, dass vier nicht zusammengehörige Texte zu einem verbunden werden, um eine neue Handlung zu kreieren. Dieser Kollaboration der Texte resultiert darin, dass die Figuren aus den Quelltexten in demselben fortlaufenden Text auftauchen und zusammenarbeiten müssen, um ihr gemeinsames Ziel zu erreichen: der Sturz

der bösen Königin/Stiefmutter/Tante. Während die Figuren strikt voneinander getrennt sind, das heißt, dass die Figuren aus dem Prätext sehr eindeutig auf die Figuren im Hypertext zuzuweisen sind, gibt es einige Ausnahmen, wo mehrere Figuren in einer einzigen Figur verbunden werden.

Mit Fokus auf Scarlet, die Protagonistin des gleichnamigen zweiten Bandes der *Lunar Chronicles*, kann man intratextuelle, interfigurale Bezüge zu anderen Figuren beobachten. Sie ist nicht nur eine erwachsene Version von Perraults Rotkäppchens, sondern sie – wie auch alle anderen Figuren in *The Lunar Chronicles* – interagiert mit anderen Figuren anderer Märchen. Dies macht einen Mash-up im Mash-up möglich. Durch paratextuelle und intertextuelle Zuschreibungen sowie durch Bindungen von Information an die Figur, die direkt und indirekt erfolgen, wird aus der Figur des Rotkäppchens eine „neue“ Figur, die nicht nur Rotkäppchen ist, sondern auch Rosenrot aus *Schneeweißchen und Rosenrot* und die Schöne in *Die Schöne und das Biest*. Das heißt nun, dass aus drei Figuren im Mash-up eine Figur wird.

Scarlet wird immer wieder als „a girl with flaming red hair“ (*Scarlet*, S. 326) beschrieben, eine weitere Referenz zu Rotkäppchens roten Mantel. Die interfiguralen Referenzen zu Rotkäppchen sind sparsam eingestreut. Sie ist kein „kleines Mädchen, ein liebes, herziges Ding, das alle Welt lieb hatte“ (Perrault, S. 17) und ist nicht so naiv, wie Rotkäppchen dargestellt wird, welches „noch nicht wusste, was ein Wolf ist“ (Perrault, S. 18). Scarlets prägende Merkmale, welche immer wieder direkt erwähnt werden, sind ihre roten Locken und der rote Kapuzenpullover, den sie trägt. Dieser Kapuzenpullover ist stellvertretend für das rote Mäntelchen, welches Rotkäppchen von seiner Großmutter bekommen hat. Diese Metonymie wird vor allem bei den Namen verwendet.

Scarlet teilt, abgesehen von der Erkennungsfarbe Rot und ihrer Liebe zur Großmutter, keine sonstigen Merkmale mit Rotkäppchen. Sie ist burschikos, rücksichtslos und weiß, wie man eine Waffe benutzt. Eigenschaften, die Rotkäppchen in traditionellen Erzählungen, wie bei Perrault oder Jakob und Wilhelm Grimm, nicht aufweist.

Relativ früh in der Geschichte lernt Scarlet einen Mann kennen, der sich als Wolf vorstellt. Aufgrund der Bekanntheit des Märchens und des im Paratextes eingestreuten Zitates „She did not know that the wolf was a wicked sort of animal, and she was not afraid of him.“ (*Scarlet*, S. 1) ist man dazu veranlasst, Wolf durch seinen Namen sofort mit dem Wolf in *Rotkäppchen* gleichzusetzen. Aufgrund seiner tierartigen Darstellung verfestigt sich die Annahme, dass Wolf der böse Wolf aus dem Märchen ist.

Doch nicht nur Scarlet vereint mehrere Figuren in sich: auch Kesley, ihr romantischer Partner in der Serie, oszilliert zwischen Bekanntheit und Fremdheit als Figur in der Wahrnehmung der

Leser*innen. Zugunsten der Einfachheit und Leserlichkeit wird die Figur Wolf im Folgenden als *Kesley* bezeichnet, da dies der Nachname von Wolf ist. Trotz des sehr auffälligen Namens *Wolf* und der damit einhergehenden Andeutung, dass er den bösen Wolf aus dem Märchen verkörpert, ist er nicht der böartige Verführer, der die Großmutter und das Mädchen verschlingt. Der böartige Wolf ist jemand, der verwandt mit ihm ist:

Her grandma screamed in pain as Ran lifted her by the throat. In a blink she was pinned against the wall, too weak to flail, to fight, to put up any resistance. [...] Ran howled and dropped her grandmother into a heap, then flung Scarlet off his back. She collapsed against the wall, but she barely felt the impact, her attention falling on her grandmother's limp, bandaged form. [...] she could see, in an instant, that her grandmother would not be moving again. Scarlet shoved herself off the wall, but Ran was there first, his massive form crouching over her grandmother's body, scooping one hand beneath her back so that her head fell heavily onto the hard floor. Like a starved animal having brought down his first kill, Ran leaned over and clamped his jaws over Michelle's neck. (*Scarlet*, S. 381-382)

Der Moment, in dem sich Ran als die böartige Wolfsfigur herausstellt, ist gleichzeitig der Moment, in dem Kesley in die Rolle des Jägers schlüpft beziehungsweise schlüpfen muss, da es bereits vorhin im Text angedeutet wurde, dass er derjenige ist, der sein Wolfspack in Zaum halten muss.

Durch das Töten der Wolffigur wird Kesley zum Jäger, der die Großmutter und Rotkäppchen befreit und beschützt. In dieser Szene wird ihm durch direkte und indirekte Zuschreibungen mit jenen spärlichen Informationen versehen, die aus dem Märchen *Rotkäppchen* bekannt sind. Es wird eine emotionale Ebene darübergelegt, da – im Gegensatz zum Märchen – in *The Lunar Chronicles* der Jäger und der Wolf sich bereits davor kennen und somit eine sentimentale als auch emotionale Verbindung besteht. Diese wird nichtig, als der Wolf Rotkäppchen bedroht. Der Wolf versucht immer noch, der böartige Verführer zu sein – dieses Mal aber jedoch um den Jäger dazu zu bringen, Rotkäppchen zu töten.

They both remained in their hunched stances. Panting. Glaring. Finally, Ran snarled. „Then you've made your choice.” He pounced. Wolf batted him from the air with an open palm, swiping him down onto the fountain wall. [...] When he stopped howling, Wolf dropped down and snapped his jaw around Ran's throat. (*Scarlet*, S. 388 – 389)

Mit der obligatorischen Tötung der Wolfsfigur ist die Transformation zum Jäger vollendet; Kesleys Oszillation ist an diesem Punkt beendet, wird jedoch immer wieder aufgegriffen. Als animalischer Mutant wird die Figur immer wieder zum Subjekt des Negativen. Selbst nach der Transformation zum Jäger ist die negative Konnotation mit dem Wolf noch vorhanden: “She

could see his fight. His struggle. As clearly as she could see the animal – the wolf – in him. As clearly as she could still see the man.” (Scarlet, S. 391)

Dies führt zur nächsten Märchenfigur, die in Kesley inkorporiert ist: das Biest aus *Die Schöne und das Biest*. Während es im Text häufiger und offensichtlicher direkte und indirekte Hinweise auf Motive und Handlungspunkte zu *Rotkäppchen* gibt, ist die Ähnlichkeit zu *Die Schöne und das Biest* versteckter. Durch das Mash-up mit Sciene Fiction und dem entsprechenden World-building gibt es auch eine nicht magische, (pseudo-)wissenschaftliche Erklärung innerhalb der Handlung für die Veränderung Kesleys. Als Mutant, beziehungsweise wissenschaftlich verbesserter Einwohner Lunas, stellt der den für das Militär perfekten Soldaten dar. Gleichzeitig macht ihn diese künstliche Verbesserung zu einem Monster – und wie in Kapitel 6 dargelegt wird, reagiert die Gesellschaft in *The Lunar Chronicles* nicht wohlgesonnen auf Cyborgs und Mutanten – und zum Biest aus *Die Schöne und das Biest*. Nur die Zuneigung durch eine Schöne, wie Scarlet sie darstellt, kann ihn von seinem Schicksal erlösen – außer, dass es in *The Lunar Chronicles* keine magische Erlösung gibt und Kesley für immer in seinem transformierten Körper stecken bleiben muss. Dies ist wieder eine Stelle, wo im Text die Erwartungshaltung der Leser*innen gebrochen wird. Für die Figuren negative Zustände bleiben erhalten und werden nicht aufgelöst.

Ein weiterer Hinweis auf das Märchen ist der Handlungsort. Bereits zu Beginn wird etabliert, dass zwischen *Cinder* und *Scarlet* ein Ortswechsel stattfindet: während die Handlung von *Cinder* ausschließlich im asiatischen Raum stattfindet, befindet man sich in *Scarlet* im ländlichen Frankreich, nahe Paris. Während *Yen-Shen* das örtliche Setting von *Cinder* vorgibt, so geben *Die Schöne und das Biest* (als auch *Rotkäppchen*) das örtliche Setting von *Scarlet* vor. *Rotkäppchen* in jenem Sinne, dass das Märchen auf Charles Perrault zurückzuführen ist.

Das französische Setting von *Die Schöne und das Biest* (franz. *La Belle et la Bête*) ist ebenfalls auf den Ursprung zurückzuführen. Die Ästhetik der Disney-Verfilmung ist ebenfalls seit jeher französisch angehaucht, doch nicht nur die Umgebung, sondern auch sämtliche Namen sind französischer Natur.

Kesley wird ebenfalls als Wolf bezeichnet und in erster Linie dient dieser Name nicht nur der Verbindung zum bösen Wolf, sondern auch um seine Identität vorwiegend mit einem Tier zu verbinden. Leser*innen, welche mit dem Märchen *Rotkäppchen* vertraut sind, werden sofort die Verbindung herstellen und Kesley als eine negative Figur empfinden. Dazu bricht die Erzählung relativ früh mit dieser Evokation:

The fighter was there, his back against the stone building. Watching her.
In her surprise, a hot tear leaked out. She swiped at it before it could crawl halfway down her cheek. She returned his stare, calculating if his stance was threatening or

not. He stood a dozen steps from the nose of her ship and his expression seemed more hesitant than dangerous, but then, it hadn't seemed dangerous when he'd nearly strangled Roland either.

"I wanted to make sure you were all right," he said, his voice almost lost in the jumbled noise from the tavern. (*Scarlet*, S. 24-25)

Auch später im Text scheint Kesley als gute Figur auf: „Maybe it was Wolf. Come to help her, to help them. She was dizzy from the fluttering of her pulse, unable to believe that she *wanted* to see him again, after everything he'd done to her.“ (*Scarlet*, S. 378) Die konstante Assoziation Kesleys als positive Figur mit negativen Untertönen – immerhin ist sie sich nicht sicher, ob sie ihn sehen will – hält es auch für Leser*innen offen, ihn als positive oder negative Figur zu sehen.

Das Bild von Kesley als gute oder böse Figur bleibt oszillierend; erst wenn die interne Fokalisierung wechselt und man Einblick in seine Gedanken bekommt, wird es klarer. Kesley als oszillierende Figur fügt sich somit in viele (Wer)Wolf-Darstellungen und -muster ein. Zudem, als potenzieller romantischer Partner für Scarlet, nimmt er ebenfalls einen Platz als Liebhaber ein. Diese Rolle ist ebenfalls neu im Mash-up. Im Rotkäppchen-Märchen ist der Wolf zwar der Verführer. Durch die Veränderung der Rollen und Funktionen ist er der Verführer, der das erwachsene Rotkäppchen tatsächlich verführen kann.

Arnds legt bereits zu Beginn seines Buches die ambivalente Beziehung zwischen Menschen und dem Wolf dar:

Humanity has an ambivalent relationship with the wolf. Throughout history it has been considered both valiant and noble, but also a pest and a threat. [...] In Northern Europe, however, the early, primarily Christian association of the wolf with rapaciousness and evil left its imprint on the political treatment of those the community considered to be wolves within their midst.⁹⁵

Der Wolf in der Mitte ist eine zweigesichtige Figur, die immer wieder die Nächsten betrügt und sich gegen sie wendet. Der Wolfsmensch ist ein krimineller Außenseiter, dem man nicht trauen kann. Er ist moralisch nicht rein und wird deshalb aus der Gesellschaft ausgestoßen. Die Konsequenzen davon sind unter anderem auch, vogelfrei zu sein. Jeder darf den Wolfsmenschen töten, ohne selbst Konsequenzen leiden zu müssen.⁹⁶

In *Scarlet* wird das Ausstoßen auch kurz thematisiert, was zu einem Moment der Verbindung zwischen den Hauptfiguren führt: „Here they were, both outcasts. Unwanted. *Crazy*.“ (*Scarlet*, S. 21) Kesley wird nicht als Werwolf dargestellt, hat jedoch Ähnlichkeiten mit einem. Es gibt

⁹⁵ Arnds, P.: *Lycanthropy in German literature*. Basingstoke: Palgrave Macmillan 2015, S. 1.

⁹⁶ vgl. ebd.

wiederholt Momente im Text, in denen er von seinen Instinkten übermannt wird und sich nicht beherrschen kann.

Die Auffassung des Wolfes ändert sich in der Romantik:

Romanticism both psychologizes and engenders the image of the wolf and the act of going into the forest. The wolf here does not stand for evil per se, and is no longer seen as a sinner in the way the Middle Ages and early modern age viewed him, but in his confrontation with humans expresses the uncivilized, undomesticated side in the latter.⁹⁷

Kesley ändert sich auch im Laufe der Handlung, so ist sein Wesen zwiegespalten und ständig am Ringen mit sich selbst: er muss sich zwischen dem Wolf in sich und seiner Menschlichkeit entscheiden. Seine Konfrontation mit Menschen drückt ebenfalls das Unzivilisierte und Ungezügelmte in ihm aus – und das aus reinem Design; als Soldat muss er so sein und bleiben. Die Sprache rund um Kesley ist konnotiert mit dem Animalischen; der Kampf zwischen Ran und Kesley ähnelt dem Kampf zwischen zwei tatsächlichen Wölfen. Um den Kampf zu beschreiben werden vorwiegend die Begriffe Klauen, Fangzähne und Knurren benutzt. Auch später gibt es einen Fokus auf die Instinkte und die Sinne, vor allem jenen der Nase. Die Figur wird die Konnotation des Wolfes nicht los; besonders nicht nach der endgültigen Transformation zum Wolfsmutanten, aber auch weil die Figur noch immer, selbst nachdem die anderen Figuren vom bürgerlichen Namen erfahren, *Wolf* genannt wird. Die Assoziation bleibt also bestehen.

Schlussendlich jedoch, dem Genre und der Erzählung geschuldet, stellt sich Kesley als positive Figur heraus. Als sogenannter *love interest* Scarlets bleibt der Figur nichts anderes übrig, als schlussendlich – gegen alle Wahrscheinlichkeiten – die gedankliche Manipulation zu überwinden und sich den „Guten“ anzuschließen. Er wandelt sich vom bösen Wolf zum guten Jäger, besiegt den bösen Wolf und rettet Rotkäppchen (mehrmals) aus prekären Lagen. Am Ende der Erzählung überkommt er auch neuerlich, aufgrund seiner Liebe zu Scarlet, die Transformation zum bösen Wolf und bleibt der gute Jäger. Er rettet Rotkäppchen noch einmal – er transformiert sich sogar vom hässlichen Biest zum Prinzen, ohne jedoch sich äußerlich noch einmal zu verwandeln. Im Laufe des Textes in *Winter* wird er noch animalischer und wolfsähnlicher; Scarlet merkt sogar an: „They’ve turned you all into monsters.” (*Scarlet*, S. 41), was wiederum unterstreicht, wie tierähnlich er geworden ist.

Äußerlich lassen sich keine Ähnlichkeiten zwischen Scarlet und der Schönen (im weiteren Belle) erkennen. Scarlet ist rothaarig, hat widerspenstige Locken und kleidet sich oftmals in einem roten Pullover, welcher ihre Erkennungsmerkmal darstellt. Der rote Pullover ist ein

⁹⁷ ebd., S. 48.

Substitut für den Umhang von *Rotkäppchen*. Belle, in der Darstellung von Disney, trägt zuerst ein blaues Kleid mit einer weißen Bluse und einer weißen Schürze. Ihre Haare sind braun und mit einer Schleife zusammengebunden, die die gleiche Farbe wie das Kleid hat. Sie wird als Schönheit in einem ländlichen Dorf dargestellt, welche sich nur für Bücher interessiert und jene Heiratsanwärter regelmäßig abweist.

Die erste Informationszuschreibung, die bei beiden erfolgt ist die Liebe zur nächsten nahestehenden Person: Belles Vater und Scarlets Großmutter. So steht im Disney-Buch: „Belle lebte ganz allein mit ihrem Vater. [...] Sie war stets etwas beunruhigt, wenn er sich auf den Weg in die Stadt machte, um dort seine Maschinen anzubieten.“ (Disney, S. 101)

Scarlets Zuneigung ihrer Großmutter gegenüber ist im Text verstreut. Am deutlichsten werden diese Momente erläutert, als sie ihre Großmutter zum ersten Mal wiedersieht: „She dropped the chip in her excitement and immediately fell tot he floor in search of it. ‚Grand-mère, it’s all right, I’m here. I’m going to get you-‘“ (*Scarlet*, S. 373) Zu Beginn werden durch Scarlets Fokalisierung einige Figureninformation der Großmutter zugeschrieben, wo die Zuneigung durchscheint:

Over the years, she’d fallen in love with it more deeply than she’d known a person could fall in love with land and sky—and she knew her grandma felt the same. Though she didn’t like to think of it, she was aware that someday she would inherit the farm, and she sometimes fantasized about growing old here. Happy and content, with perpetual dirt beneath her fingernails and an old house that was in constant need of repair.

Happy and content—like her grandmother. (*Scarlet*, S. 40)

Durch die wiederholte direkte Zuschreibung im Text wird die Information als gesichert etabliert. Scarlets Ähnlichkeit mit Belle besteht hauptsächlich in der Figurenkonstellation mit Kesley – dem Biest. Die Beziehung zwischen den beiden entwickelt sich wie im Hypotext. zuerst zögerlich und eher unfreiwillig auf Seite von Scarlet. Sie misstraut Kesley und arbeitet nur widerwillig mit ihm zusammen.

Ebenfalls nur in der Figurenkonstellation und der Interaktion zwischen den Figuren ersichtlich ist die Verbindung zu *Schneeweißchen und Rosenrot*. Im Text von *Cress* und *Winter* freunden sich die Figuren Scarlet und Winter – ebenfalls gegen den Willen Scarlets – an und entwickeln eine geschwisterliche Beziehung zueinander, in welcher Scarlet Rosenrot und Winter Schneeweißchen ähnelt. Auch hier weisen die Namen auf die Verbindung zu den Figuren im Hypotext hin, wenn auch diese Referenzen weitaus weniger offensichtlich sind als jene zu Rotkäppchen und Schneewittchen. Diese geschwisterliche Figurenkonstellation etabliert sich erst gegen Ende des letzten Bandes *Winter*, da hier mehr Fokus auf die Schneewittchen-Figur gelegt wird, die vorher kaum im Text auftauchte.

Letztendlich wird hier ein weiterer Aspekt des Mash-ups von Figuren eröffnet: die Erweiterung der Figurenkonstellationen, was wiederum mehrere Figuren in einer verbinden kann. Indem Scarlet mit vielen vagen Informationen verbunden wird, kann sie mehrere Rollen annehmen und somit auf mehr Referenzen zu mehr Märchen hinweisen. Dies ist jedoch nur möglich, wenn Leser*innen diese Referenzen deuten und somit die Verbindungen herstellen können.

6 World Building

Das Setting in *The Lunar Chronicles* birgt den größten Bruch in der Erwartungshaltung der Leser*innen. Aufgrund des Mashing-Ups der Märchen mit einem Science-Fiction-Setting und einem Science-Fiction-World-building werden die Handlung und die Figuren um weitere Facetten erweitert. Durch das futuristische World-building distanziert sich die Erzählung weiter vom Märchenprätext. Jeder fiktionale Text entwirft eine eigene, fiktive Welt und durch im Text getätigte direkte Aussagen, Figurenaussagen oder implizitere Referenzen konstruieren auch Leser*innen diese Welt. Selten jedoch wird Information zum World-building direkt gegeben. Stattdessen wird direkte Information nur dann gegeben, wenn es absolut notwendig ist.⁹⁸

Grundsätzlich „konstruieren wir im Akt der Lektüre die Totalität einer erzählten Welt. Diese Konstruktionsleistung erfolgt auf der Grundlage der expliziten Aussagen des Erzählers und der Figuren, geht aber über sie hinaus.“⁹⁹ Durch die interne Fokalisierung des extradiegetischen Erzählers in *The Lunar Chronicles* ist jede Aussage über die Welt und das Narrativ vorerst ungesichert. Erst durch die wiederholte Information sichert sich dieses Wissen.

„Kausalitäten und Kohärenzen sind im Märchen anders beschaffen als im realistischen Roman. Dass Frösche sprechen, ist im Grimmschen Märchen erwartbar, wäre aber nach den Regeln eines Romans von Theodor Fontane inkohärent. Entsprechend nimmt der Leser unterschiedliche Inferenzen vor.“¹⁰⁰ Diese Referenzen können logisch-analytische oder pragmatische Implikationen sein. Letzteres sind Sachverhalte, die angenommen werden können, ohne dass sie jemals ausdrücklich im Narrativ behauptet oder aus Figurenaussagen abgeleitet worden wären. Die Erzählinstanz versteht diese Sachverhalte als mitgemeint. Zudem ist das World-building ein fortlaufender dynamischer kognitiver Prozess, der sowohl von Textsignalen als auch von Inferenzen gesteuert wird. Das bedeutet, dass Leser*innen – wie bei Figuren – laufend Informationen aus dem Text entnehmen, sie ordnen und abspeichern.¹⁰¹

Wagner geht davon aus, dass World Building eine moderne hypertextuelle Strategie sein kann. Mash-up-Romane sind nur dann fassbar, wenn die Prätexte ansatzweise bekannt sind, da nur durch die Bekanntheit des Hypotexts und des dazugehörigen Hintergrundwissens Leser*innen die hypertextuellen Verweise deuten und erkennen können.¹⁰² Sich damit deckend beobachtet Wolf, dass der Ausbau imaginärer Welten sich auf bereits vorhandenes Material verlässt.¹⁰³

⁹⁸ vgl. Martinez; Scheffel 2012, S. 132-133.

⁹⁹ ebd., S. 137-138.

¹⁰⁰ ebd., S. 139.

¹⁰¹ vgl. ebd., S. 133-134.

¹⁰² vgl. Wagner 2019, S. 38.

¹⁰³ vgl. Wolf, M.: Concerning the „sub“ in „subcreation“. The act of creating under. In: World-Builders on world-building. An exploration of subcreation. Hrsg. von Mark Wolf. New York: Routledge (2020), S. 132-142, hier S. 132-133.

Wolf unterscheidet weiterführend vier verschiedene „levels of invention“¹⁰⁴: nominal, kulturell, natürlich und ontologisch. Nominale Änderungen beinhalten lediglich den Austausch von Namen bereits benannter Dinge, Sachverhalte und so weiter. In *The Lunar Chronicles* sieht man das an einigen Gegenständen, die die Figuren regelmäßig verwenden: *port screen* ist die einfachste zu deduzierende Erfindung. Es handelt sich dabei lediglich um Tabletcomputer, welcher als Bildschirm oder sogar als tragbarer Computer innerhalb der Diegese verwendet wird. Eine weitere nominale Verschiebung sind neu benannte Städte und Orte sowie Planeten. So wird aus dem Mond *Luna* und aus Beijing *New-Beijing*. Auch neu erfundene Sprachen sind nominale Änderungen auf einer größeren, komplexeren Skala.

Kulturelle (Neu)Erfindungen sind jene, welche die sich mit den von Menschen oder anderen Kreaturen neuen Objekte, Artefakte, Technologien, Bräuche, Institutionen und so weiter befassen. Der Großteil des World-buildings fällt generell in diese Kategorie. In *The Lunar Chronicles* sind die wichtigsten Plotpunkte kulturelle Neuerfindungen: *Letumose*, die Seuche, die die Erdbewohner befällt, ist eine der größten. Diese Krankheit ist von *Lunar* (genauer: der Antagonistin) hergestellt:

Years ago, Levana had unleashed this plague on Earth, and she would soon embrace the results. Earth was weak and desperate. Desperate to cure the plague. Desperate to end the war.

When she gave them the antidote, they would be unspeakably grateful to their new empress.

She had never expected her lab-created disease to mutate in the wild, though. Now, no one was immune, not even her own people. (*Winter*, S. 338)

Selbst der jährliche Ball – obwohl ebenfalls im Märchen vorhanden – ist in der fiktiven Welt der *Lunar Chronicles* eine kulturelle Neuerfindung. Weiter Beispiele sind die neue Regierung der Erde, die Regierung der Mondbewohner und deren Technologien, der sogenannte *glamour* und die Technologien, die die Erdbewohner benutzen. Die Kultur der Mondbewohner ist eine kulturelle (Neu)Erfindung, welche eine abgeänderte Form der Kultur der Erdbewohner ist.

Lunar – Bewohner des Mondes – gelten unter der Erdbevölkerung als grausam und viele Erdbewohner empfinden Furcht vor den Mondbewohnern aufgrund ihrer Fähigkeit, bioelektrische Manipulation einzusetzen. Die Gesellschaft der *Lunar* ist eine dystopische und kapitalistische, welche keinen Nutzen für Bewohner hat, die nicht als „nützlich“ erscheinen. Das heißt, dass Neugeborene, welche nicht die Fähigkeit der bioelektrischen Manipulation aufweisen, oftmals schon als Kinder getötet werden. Zudem werden Bewohner der unteren Gesellschafts- und Einkommensschicht zu harter Arbeit gezwungen, ohne jedoch angemessen

¹⁰⁴ ebd., S. 133.

dafür bezahlt zu werden. Noch dazu steht die Informationsweitergabe an alle Sektoren, besonders jedoch jene der unteren Schichten, unter strenger Zensur:

[...] this would be the first time Luna's outer sector would be exposed to a message that wasn't crown-sanctioned propaganda or fearmongering. Every bit of media they had came from the crown, from public executions, to documentaries on the royal family's generosity and compassion. Sectors could be singled out for individual broadcasts or all set to receive on message at once, although Cinder suspected the queen rarely did mass communications. Rather, the rich communities of Artemisia might see coverage on the most elite parties of the season while laborers in the outer sectors saw reports on food shortages and reduced rations. (*Winter*, S. 311-312)

There was a reason Levana kept her people isolated from one another. There was a reason no one had attempted a cohesive rebellion yet, not because they didn't want to. It was clear from the government-sanctioned propaganda that Levana and her ancestors sought to brainwash the Lunar people into a belief that their rule was righteous and fated. It was equally clear from the tunnel graffiti and the people's downcast eyes that they no longer believed it, if they ever had. (*Winter*, S. 276)

Dieses dystopische Gesellschaftsbild wird oft im Science-Fiction-Genre verwendet, besonders in jenen Romanen, welche eine apokalyptisches Staatsbild darstellen. Obwohl *Lunar* wie Erdbewohner aussehen und, abgesehen von ihren Fähigkeiten, auch wie Menschen agieren, so können sie durchaus als Außerirdische bezeichnet werden. Somit deckt sich die Gesellschaft der *Lunar* mit dem Topos der grausamen Aliens, welche Erdherrschaft anstreben.

Eine weitere kulturelle, und sehr typische für Science-Fiction-Romane, Neuerfindung ist die Art von Raumschiffen und Fahrzeugen, die die Figuren im Laufe des Textes verwenden. So ist Raumschiffahrt etwas Alltägliches und sogar zum öffentlichen Transport ausgebaut. Der Fortschritt der Technologie hat auch Konsequenzen für etwaige Konzepte, die bedacht werden müssen: „They launched off a cliff and the speeder engaged antigravity mode, keeping them on a smooth trajectory as they sailed over the crater below [...] Jacin's stomach flipped – a product of both the high speed and not quite having adjusted to the weightlessness outside of the gravity-controlled domes.“ (*Winter*, S. 611) So ist es selbst für die Figuren wie Jacin, welche auf dem Mond leben und aufgewachsen sind, anstrengend und ungewöhnlich, mit Hochgeschwindigkeit die Oberfläche des Mondes zu traversieren. Physisch unmögliche Konzepte wie Antigravitation, welches ein bekannter und oft verwendeter Topos ist, werden beachtet und mit ihren Konsequenzen in das World-building eingebaut. So gibt es auch eine vage, jedoch realistische Zeitrechnung auf dem Mond: „The ceremony was coming at the end of Artemisia's long night – two weeks of darkness, broken up only with artificial light. This would be the first real sunrise Kai had seen since he'd been on Luna.“ (*Winter*, S. 566) Artemisia, die Hauptstadt Lunas und benannt nach der griechischen Mondgöttin Artemis – ein Motiv, welches häufig in *The Lunar Chronicles* vorkommt –, ist in Dunkelheit getaucht, während diese Seite des Mondes

nicht von der Sonne beschienen wird. Auf dem Mond selbst bedeutet das eine zweiwöchige Nacht. Das physische Konzept des Mondes ist keine kulturelle Neuerfindung, sondern der Brauch des Feierns nach der „long night“.

Nach den kulturellen Neuerfindungen kommen die natürlichen Änderungen, welche Landmassen, Planeten, die Natur und Tiere betreffen. Sogar ganze Ökosysteme fallen in diese Kategorie des World-buildings; entweder jene, die neu erfunden oder lediglich abgeändert zur existierenden Welt wurden. Auch hier sind *The Lunar Chronicles* vertreten, indem sie auf dem Mond ein ganzes Ökosystem beschreiben:

The farther they traveled from Artemisia, the more their surroundings changed. It began to feel like they'd stepped into a different world altogether. [...] But it soon became clear that the outer sectors received none of the capital's luxuries. Each platform they passed held new signs of neglect – crumbling stone walls and flickering lights. [...]

When they emerged from the darkened tunnel onto the shuttle platform of RM-9: REGOLITH MINING, the elaborate beauty of Artemisia felt like a distant dream. Gone were the glistening tiles and intricate statues, gone were the polished woods and glowing orbs. This platform was cold and tasted of still, sterile air. Every surface was covered in a layer of dust, years of footprints pressed into it. (*Winter*, S. 204-205)

Unter anderem gibt es auch lebensgefährliche Industriezweige, welche in Sektoren angesiedelt sind, wie die Regolithminen: „Regolith Mining Sector 9. That is a dangerous sector.“ [...] „Regolith sickness. Many deaths.““ (*Winter*, S. 265) Diese sind Hauptbestandteil des Wirtschaftssystems auf Luna: „There are two mine entrances on the other side of the dome. Regolith is one of the few natural resources Luna has, so it's a big industry. [...] Regolith is full of metals and compounds, too.“ (*Winter*, S. 206) So ist der Lebensraum des Mondes in verschiedene Sektoren aufgeteilt: WS-1 wäre „Waste Salvage“ und RM-9 „Regolith Mining“ (vgl. *Winter*, S. 192).

Der Mond ist kein lebensfroher Ort, was die Hauptmotivation, der Mondbewohner, die Erde zu erobern, darstellt. Sie wollen, wie die Erdbewohner, einen lebensbejahenden Ort besiedeln, damit sie ein gutes Dasein fristen können. Sie versuchen durch Handel und Import, den Mond etwas lebensfroher zu machen: „The sand slipped out from beneath his feet as the surf pulled back into the lake. [...] He was mildly curious whether this was moon rock pulverized to fine sand, or if it had long ago been imported from some white Earthen beach.“ (*Winter*, S. 567) Und weiter wird die Oberfläche des Mondes als generell trist beschrieben: „Beyond ist rim lay the rocky wasteland of Luna, its jagged rocks and pockmarked surface as unwelcoming as a black hole.“ (*Winter*, S. 265)

Wie Wolf beschreibt, müssen Veränderungen im natürlichen Bereich nicht zwingend komplett neu sein. Sie können, wie bereits erwähnt, abgeänderte Formen der bereits existierenden Welt

sein. Daher verlassen sich natürliche (Neu)Erfindungen auf die bereits existierende Welt, wie man auch in *The Lunar Chronicles* sieht – der Mond ist beinahe unbewohnbar und nur die Mondbewohner haben eine Chance, dort zu überleben. Ähnlich dem real existierenden Mond sind die Umstände düster. Selbst der Anblick ist dunkel.

When they emerged from the darkened tunnel onto the shuttle platform of RM-9: Regolith Mining [...] This platform was dark and cold and tasted of still, sterile air. Every surface was covered in a layer of dust, years of footprints pressed into it. Cinder brushed her hand across a wall and her fingers came away coated in gray. (*Winter*, S. 205)

They emerged into artificial daylight, where the dome's curved glass blocked out the glow of the stars. This sector was not much of an improvement over the tunnels below. Cinder was staring at a patchwork of browns and grays. (*Winter*, S. 207-208)

Die Häuser unter den „gravity-controlled domes“ (*Winter*, S. 611) sind aus Regolith, weswegen sie so dunkel sind. Der Sandstaub bedeckt die Oberflächen und der Himmel ist schwarz.

Though houses was a relative term. More like shacks, these homes were as unplanned and patched together as the Phoenix Tower Apartments in New Beijing. Now Cinder understood what Wolf meant by how they had become experts at recycling materials. Every wall and roof looked like it had been cut and chopped and resoldered and rebolted and twisted and reconfigured again. As there was no weather to rust or corrode the materials, they were left to deteriorate at the hands of people. Houses pulled apart and reconstituted as families moved and changed and grew. The entire neighbourhood was a ramshackle assortment of metal sheets and wood panels and stray materials left abandoned in the spaces between, waiting to be given a new use. (*Winter*, S. 210)

Während man in *The Lunar Chronicles* keine neuen Planeten findet, so gibt es neue Ökosysteme und neue „Tiere“ – wie etwa die Figur Kesley, welche eine Mutation ist. Mutationen – sowohl Krankheiten als auch genetische veränderte Menschen – sind ebenfalls ein beliebter Topos im Science-Fiction-Genre, was wiederum die These bestätigt, dass der Science-Fiction-Aspekt in das World-building in *The Lunar Chronicles* sichtbar gemacht wird. Die letzte der vier Kategorien von Wolfs Level ist die ontologische. Damit sind jegliche Abänderungen der Parameter der realen Welt gemeint – physische Gesetze, Zeit, Raum und so weiter. Besonders im Science-Fiction-Genre werden Topoi des ontologischen Bereichs verwendet, wie etwa Reisen, welche schneller als Lichtgeschwindigkeit sind; multiple Dimensionen und Wurm Löcher, welche für interstellare Reisen verwendet werden können. Konsequenzen solcher Abänderungen werden selten bis kaum auf diegetischer Ebene behandelt, da sie innerhalb der Diegese als so selbstverständlich angesehen werden. Diese Möglichkeiten sind also nicht nur vorhanden, sondern herkömmlich. Damit die fiktive Welt nicht unschlüssig wird, müssen diese Konzepte stabil und innerhalb der Diegese kohärent bleiben.

Viele Autor*innen entscheiden sich deshalb dafür, viele bekannte Konzepte miteinander zu verbinden, anstatt völlig neue im ontologischen Bereich zu erfinden.¹⁰⁵ Auch in *The Lunar Chronicles* findet man keine völlig neuen Konventionen wie etwa Über-Lichtgeschwindigkeit oder Wurmlöcher, welche für Raum-Zeit-Reisen benutzt werden können. Stattdessen finden sich herkömmliche Topoi und Objekte des Science-Fiction-Genres wie Raumschiffe, Raumstationen. Bekannte Märchentopoi und -figuren wie die gutmütige Fee, die böse Hexe und der bösertige Wolf werden so verwendet, dass sie zu Figuren werden, die in die „neue“ Welt passen – dazu jedoch mehr in Kapitel 6.2.

Je mehr Abstufungen und Abänderungen benutzt werden, desto weiter entfernt sich die fiktive von der realen Welt. Dennoch müssen manche Elemente immer noch nachvollziehbar bleiben, damit die Handlung und Verständlichkeit der Figuren funktioniert. Wolf bricht auch diese auf vier verschiedene Elemente runter, damit die Figuren innerhalb der fiktiven Welt nachvollziehbar bleiben und eine Möglichkeit zur Identifizierung seitens der Leser*innen geben. Diese Elemente sind plausible Kausalitätsbeziehungen, moralische Dimensionen von Entscheidungen, Verhalten und emotionaler Realismus. Ersteres bedeutet lediglich, dass die Kausalität und die darauffolgenden Konsequenzen zusammenpassen müssen und innerhalb der fiktiven Welt Sinn ergeben sollen – wie etwa Änderungen der ontologischen Natur. Diese plausiblen Kausalitätsbeziehungen steuern bis zu einem gewissen Grad das Verhalten der in der fiktiven Welt agierenden Figuren. In Kombination mit dem Element der moralischen Dimension von Entscheidungen und emotionalem Realismus ist es möglich, eine realistisch anmutende Welt zu erschaffen, in der Figuren agieren und Spannung erzeugt werden kann.¹⁰⁶ So sind auch die Figuren in *The Lunar Chronicles* an ihre Limits gebunden. Limits, die zwar existieren, aber nicht an einen einzelnen Handlungsstrang gebunden sind. Durch das Auftreten und Agieren einzelner Figuren in mehreren Handlungssträngen beziehungsweise durch das Verweisen bestimmter Handlungspunkte, welche nicht im Text passieren, können Autor*innen den Schein einer transnarrativen Welt evozieren.

Wolf verweist auf darauf, dass Figuren, Orte und Objekte, welche öfter referenziert werden oder selbst auftauchen, dann den Eindruck erwecken, als gäbe es mehr im Text als nur jenes, was Leser*innen aus erster Hand erfahren können. Sie beginnen, Lücken zu füllen und selbst durch eigene Erfahrungshaltungen die Welt mitzugestalten. Durch alle letztgenannten Punkte wirken transnarrative, fiktionale Charaktere weitaus realistischer als jene, die nur in einer singulären Handlung vorkommen. Gleichzeitig kann die Existenz multipler Texte rund um

¹⁰⁵ vgl. ebd., S. 133-135.

¹⁰⁶ vgl. ebd., S. 135-136.

einen Charakter dabei helfen, die Welt selbst auszuschnücken – teilweise sogar so weit, dass die Welt mit Details gefüllt werden kann, die für eine spezifische Handlung überflüssig wirken – und es kann sich ein Universum bilden. Wolf nennt dieses einen „literary circle“¹⁰⁷. Oftmals können sich auch mehrere Charaktere und ein Netzwerk an Orten sich einen *literary circle* teilen. Wolf nennt an dieser Stelle die Epen rund um den Trojanischen Krieg oder die Sagen des King Arthur.¹⁰⁸

Je nachdem aus welchem Winkel man *The Lunar Chronicles* betrachtet und welche Texte man in diese Betrachtung einzieht, so kann es sich um einen ganzen literarischen Kreis handeln, welcher sich um ein Ereignis dreht. Selbst die Kurzgeschichten in *Stars Above*, die Anthologie zu *The Lunar Chronicles*, zielen alle darauf ab, die Welt um dieses Ereignis (die Handlung in den vier Hauptwerken) zu erweitern und diese mit mehr Information zu schmücken. Jene Texte, die sich nach der Haupthandlung ereignen, beziehen sich ebenfalls auf dieses Narrativ.

Cinders Ausgangsposition wird direkt zu Beginn erwähnt; sie ist keine Königin mehr. Der gesamte Text zielt darauf ab, jeder Figur ein Ende zu geben, welches noch inhärent märchenhaft ist – die Guten werden belohnt und die Bösen, wenn sie nicht schon tot sind, werden bestraft. Am Schluss gibt es noch das „Ende gut, alles gut“. Später wird eine Szene aus *Scarlet* referenziert: „She had climbed these stairs once before, when she and Thorne had come to the farm searching for Michelle Benoit.” (*Stars Above*, S. 338) Durch diese Referenz wird diese Szene nochmals in Erinnerung gerufen, während durch die zeitliche Distanz (zwischen *Scarlet* und der Kurzgeschichte) signalisiert wird, dass diese Treppe eine Konstante im World-building ist; sie besteht auch, wenn die Figuren nicht mit ihr interagieren.

Es gibt auch altbekannte Details, welche aus der realen Welt – aus einem realen Europa – übernommen werden, welche Leser*innen schnell identifizieren können. So ist die altbekannte Tradition, dass der Bräutigam (in diesem Fall Kesley) die Braut nicht in ihrem Kleid sehen darf, vorhanden und wird mit jener der Mondbewohner vermischt: „[...] it’s considered good luck for the bride to don her dress for at least an hour for each of the three days leading up to the wedding. It symbolizes her commitment to the marriage. And as your groom is Lunar, I think we should follow some of his traditions, don’t you?” (*Stars Above*, S. 339) Mit diesen Details und zeitweiligen Kommentaren werden Details zu Hochzeitstraditionen eingefügt und die Welt somit weiter ausgebaut. Sie sind zwar klein, aber effektiv und tragen dazu bei, dass das World-building selbst in Kurzgeschichten, welche nicht zum Hauptnarrativ gehören, erfolgt.

¹⁰⁷ ebd., S. 67.

¹⁰⁸ vgl. ebd., S. 66-67.

6.1 Mögliche Welt und Spekulation

Die Welt der *Lunar Chronicles* ist trotz der ihr zugrundeliegenden Märchenvorlage keine Märchenwelt. Sie ist aber auch nicht die realistische Welt, die das Alltagsleben beschäftigt. Nachdem bereits beschrieben wurde, inwiefern das Universum verändert wurde, und auf der real existierenden Welt beruht, wird sich in diesem Kapitel mit der zeitlichen Situation beschäftigt. Die fiktive Welt und deren politische Umstände beruhen auf Spekulation, welche wiederum auf einem „Was wäre, wenn“ basiert.

Bereits mit dem ersten Satz ist offensichtlich, dass die Welt, in der sich Cinder bewegt, anders ist. Bertetti unterscheidet drei verschiedene Arten der fiktionalen Welt und die Welt der *Lunar Chronicles* ist die dritte Form, die er beschreibt: „The Fictional World is structurally different from the beginning and the difference is immediately made explicit thanks to information unrelate to an Actual World encyclopedia [...]“. ¹⁰⁹ Leser*innen bringen das Wissen ihrer realen Welt (die „Actual World“) mit und greifen auf dieses zurück, wenn sie mit fiktiven Welten konfrontiert sind.

Im Fall der *Lunar Chronicles* muss es nicht unbedingt die Schraube in Cinders Knie sein, die darauf hinweist, dass es sich um eine fiktive Welt handelt. Kurz darauf wird die Stadt, in der die Handlung beginnt, erwähnt: *New-Beijing*. Da *New-Beijing* nicht in der realen Welt existiert, wird es offensichtlich, dass es sich um eine fiktive Welt handelt.

Je weiter die Handlung voranschreitet, umso mehr wird die Welt und deren inhärentes Konzept weiterentwickelt und umso offensichtlicher wird das Genre der fiktiven Welt: Science-Fiction. Durch fortlaufende narrative Information wird das Setting lebhafter und realistischer, obwohl es deutlich ist, dass es sich um eine mögliche Welt – eine sogenannte „possible world“ – handelt. Fiktive Welten sind aufgrund dessen, dass sie imaginäre Konstrukte sind, zu großen Teilen inkomplett. Die narrative Information, die gegeben wird, kann nie die komplexen Strukturen der „echten“ Welt wiedergeben. Sie sind unvermeidbar inkomplett, was als ein distinktives Merkmal einer fiktiven Welt angeführt wird.

Dieses Merkmal führt wieder auf die Rolle der Leser*innen zurück. Aufgrund der fehlenden Information müssen sie die Inferenzen mit ihrem Wissen auffüllen. Dies gilt auch für Märchenwelten, welche ebenfalls größtenteils durch das Wissen der Leser*innen aufgefüllt werden müssen. Die Exposition am Beginn des Textes mit „Es war einmal ...“ stellt meist nur die Hauptfiguren des Märchens und deren Situation dar. Im Weiteren, sobald die Handlung aufgenommen wird, wird die Welt mit narrativer Information gefüllt. Am Beispiel von

¹⁰⁹ Bertetti, P.: *Building science-fiction worlds*. In: *World Building. Transmedia, Fans, Industries*. Hrsg. von Marta Boni. Amsterdam: Amsterdam University Press 2017, S. 47-61, hier S. 56.

Aschenputtel beginnt es mit Aschenputtels Disposition: sie ist freundlich, jung, anmutig und führt ein hartes Leben, da sie von ihrer Familie als Dienerin benutzt wird. Erst als die Einladung zum Ball des Königs ankommt, erfahren Leser*innen, dass es einen König gibt. Schlussendlich wird die Annahme getroffen, dass die Märchenwelt von Aschenputtel die Struktur einer Monarchie innehat. Wie diese Struktur dann die ganze Welt beeinflusst, wird nicht ausgeführt, aber Leser*innen mit enzyklopädischem Wissen über Monarchien können diese Lücke trotzdem füllen.

Eine Art Was-wäre-wenn-Welt, welche zugleich eine mögliche Welt ist, wird benutzt, um eventuelle Fragestellungen, welche der Handlung dienen, zu beantworten. Kurz gesagt: die Basis des World-buildings des Science-Fiction-Genres erfolgt oft durch die Antwort auf eine Was-wäre-wenn-Frage.

Wie bereits erläutert, liegt dem Konzept des Mash-ups dieselbe Frage zugrunde: Was wäre, wenn? Somit liegt nahe, dass sich das World-building im Science-Fiction-Genre als auch Mash-ups in dieser Hinsicht gut miteinander kombinieren lassen.

Die meisten Mash-ups werden mit dem Horror-Genre kombiniert und die simple Frage, welche ihnen zugrunde liegt, ist „Was wäre, wenn es in jenem Werk Zombies, Werwölfe oder ähnliches gäbe?“ Aufgrund der schieren Menge an Text, welche *The Lunar Chronicles* liefern, ist es schwierig, eine genaue Frage zu formulieren. Es ist einfacher, jeden Text einzeln herauszunehmen und dann die Frage zu formulieren.

Die mögliche Welt, die durch Inferenzen und gesicherter Information entwickelt wird, ist unter anderem auf jener Frage aufgebaut, was wäre, wenn Cinderella ein Cyborg wäre. Die Existenz eines Cyborgs setzt ein zumindest teilweises World-building im Science-Fiction-Genre voraus: ohne bestimmte technologische Entwicklungen könnte es die Figur nicht in jener Form geben, in welcher sie existiert.

Die Welt der *Lunar Chronicles* expandiert fortlaufend und wird mit narrativer Information gefüllt. Das innertextuelle World-building erfolgt ausschließlich über narrative Information, welche durch die Wahrnehmung der Hauptfigur gegeben wird. Durch die Instanz des unzuverlässigen Erzählens ist die Information, die gegeben wird, nur dann zuverlässig, wenn sie durch andere Instanzen wiederholt wird oder konstant bleibt. Durch Exposition im Text wird auch eine vage Regierungsstruktur etabliert: ein Prinz besucht Cinders Werkstatt, will seinen Android reparieren lassen und lässt Cinder schwören, dass sie nicht verrät, dass er jemals auf dem Markt von *New-Beijing* gewesen ist. Dieses Event offenbart mehrere Informationen: in der Welt von *The Lunar Chronicles* gibt es Monarchien, welche als Regierungsinstanz funktionieren. In der Welt von *The Lunar Chronicles* gibt es Androiden, welche verschiedene

Funktionen übernehmen können. Erst später wird die Welt als post-apokalyptische Zukunft der „echten“ Welt konzipiert. In dieser Zukunft ist die Technologie weit fortgeschritten, aber bestimmte „alte“ Technologie ist den Bewohnern fremd. Wenn Cinder ein orangefarbenes Auto auf einem Schrottplatz findet, ist die ehemalige Existenz von Autos gegeben. Die letzte Information, die Leser*innen durch dieses einzige Event erfahren, ist, dass der soziale Status von Cinder und Kai, dem Prinzen, völlig unterschiedlich sind. Der Prinz sollte eigentlich nicht allein auf dem Markt gehen.

Durch das Vermischen von futuristischer Science-Fiction-Welt und Märchenwelt können Leser*innen nicht nur auf enzyklopädisches Wissen ihrer echten Welt, sondern auch auf bekannte Märchenstrukturen zurückgreifen. Durch die Exposition im Text in der Handlung oder Beschreibungen können sie die Welt aufbauen und Lücken notwendigerweise füllen, bis diese widerlegt werden, falls sie widerlegt werden.

Eine der Fragen, auf welche die Science-Fiction-basierte Welt der *Lunar Chronicles* basiert, wäre die einer möglichen Kolonisation des Mondes oder wie die Welt aussehen würde, wenn es einen dritten und vierten Weltkrieg gäbe. Alle drei Events werden in der Handlung der *Lunar Chronicles* referenziert: “Her netlink fished for information, telling her that the palace had been built after World War IV, when the city was little more than rubble. It was designed in the fashion of the old world, with hearty dosages of both nostalgic symbolism and state-of-the-art engineering.” (*Cinder*, S. 155) und „[...] when Luna was a peaceful colony, and, later, an allied republic.” (*Winter*, S. 567) Zudem gibt es auch Traditionen und Feste rund um diese Ereignisse, wo wiederum behandelt wird, dass „[m]illions had died in World War IV; whole cultures had been devastated, dozens of cities reduced to rubble—including the original Beijing. Not to mention the countless natural resources that had been destroyed through nuclear and chemical warfare.” (*Cinder*, S. 267)

Es wird auch wiederholt bestätigt, dass sich die Staaten der Erde nicht nur nominal verändert haben, sondern auch die Grenzziehung der Länder wurde verändert. So gibt es insgesamt „six Earthen countries“ (*Cress*, S. 190), welche alle zur „Earthen Union“ gehören, um gegen Luna in einem drohenden Krieg anzutreten beziehungsweise um Verhandlungen mit Luna führen zu können.

Durch die wiederholte Referenz der Weltkriege und die Kolonisation des Mondes, welcher den Namen *Luna* bekommt und schlussendlich unabhängig wird, gelten diese Informationen als zuverlässig. Alle drei Events haben einen Einfluss auf das World-building und somit auch die Handlung.

Die Kolonisation des Mondes würde man derzeit als unmöglich ansehen, doch in der Welt des Science-Fictions ist es möglich, da es sich hier auch vorwiegend um eine mögliche, zukünftige Welt handelt. Diese Welten wiederum gehört zu den logisch möglichen Welten – diese können jedoch physikalisch unmöglich sein: „In diesen übernatürlichen Welten gelten andere physikalische Gesetze als die unseren [...] Werke der phantastischen Literatur, Märchen, Science-Fiction-Romane [...] gehören in diese Gruppe.“¹¹⁰ Science-Fiction-Welten und deren Einwohner, wie etwa Außerirdische – oder im Fall der *Lunar Chronicles* sogenannte *Lunars* –, gehören zu den übernatürlichen Welten.

Ein bekannter Science-Fiction-Topos, welches dadurch Einzug in die Handlung findet, ist die Invasion durch Aliens. In *The Lunar Chronicles* werden die Bewohner des Mondes jedoch nie als Aliens bezeichnet, sondern immer nur als Bewohner des Mondes oder *Lunar*. Sie gleichen den Menschen, die auf der Erde wohnen und verwenden ihre bioelektrische Fähigkeit namens *glamour* (dt. *Zauber*), um schöner und übernatürlicher zu wirken. *Lunar* greifen im Zuge der Handlung die Erde an und, ganz dem Science-Fiction-Genre entsprechend, haben die Aliens besser entwickelte Technologien als die Menschen auf der Erde. Teilweise ist diese Weiterentwicklung der Technologien dadurch bedingt, dass die Bewohner des Mondes als grausamer und skrupelloser als die Bewohner der Erde dargestellt werden. Teilweise fokussiert sich die narrative Information, die gegeben wird, darauf, dass die Bewohner der Erde deshalb jenen des Mondes unterliegen, da sie die Fähigkeit zur bioelektrischen Manipulation nicht besitzen.

Die Erzählung bedient sich bekannten Science-Fiction-Topoi, um das World-building im Narrativ umfangreicher zu gestalten und mehr Information in den Text einfließen zu lassen. Durch diese Topoi nähert sich das World-building dem Science-Fiction-Genre und distanziert sich vom Märchenprätext.

Trotzdem bleibt die Handlung im Kern jene eines Märchens, wenn auch über Umwege das Endziel erreicht wird. Das Universum, in dem sich die Handlung der *Lunar Chronicles* abspielt, ist ein klassisches Science-Fiction-Universum, die Handlung jenes eine Märchens und dennoch wird das Universum für die spezifische Handlung der *Lunar Chronicles* gebraucht – ohne eine Märchenwelt zu sein?

6.2 Doch (k)eine Märchenwelt?

In *The Lunar Chronicles* hat man eine Märchenwelt, welche zur Science-Fiction-Welt wurde. Oder wurde eine Science-Fiction-Welt mit einer Märchenhandlung gefüllt? Immerhin gibt es

¹¹⁰ Martinez; Scheffel 2012, S. 140.

in *The Lunar Chronicles* keine helfende Fee oder anderweitig übernatürliche Wesen, die man nicht (pseudo-)wissenschaftlich erklären könnte. Obwohl die Wissenschaft in *The Lunar Chronicles* eine Pseudo-Wissenschaft ist, die viele Inferenzen offenlässt, die Leser*innen danach selbst füllen, so gibt es zumindest für die Science-Fiction-Komponente im World-building eine narrative Erklärung. Es gibt keine Magie wie im Märchen, die nicht hinterfragt wird. Es gibt also für jedes wunderbare Phänomen eine rationale Erklärung. Dennoch gibt es etwas, das einem Zauber oder Magie ähnlich ist – bioelektrische Manipulation. Nur Bewohner des Mondes verfügen über diese Kraft und sie setzen diese auch oft ein, um Erdbewohner zu manipulieren.

Wieso nur Bewohner des Mondes bioelektrische Manipulation verwenden können und Bewohner der Erde nicht, ist auch etwas, was die Figuren in der fiktionalen Welt beschäftigt. Wie bereits erwähnt, ist die Erwartungshaltung der Leser*innen durch die Gattung beziehungsweise das Genre gesteuert. Ein sprechender Frosch im Märchen ist nicht der Rede wert, während ein sprechender Frosch im Science-Fiction-Roman eine ganz andere Wirkung erzielt – nämlich Verwunderung und eine Subversion des Genres. Es geht auch in die gegensätzliche Richtung. Während im Science-Fiction-Roman das Auftauchen eines kaputten Androids, wie Iko in *Cinder*, nichts Ungewöhnliches darstellt, so würden Leser*innen ihr Auftauchen im Aschenputtel-Märchen als seltsam zu empfinden.

Als Märchenneuerzählung wäre dementsprechend das Vorhandensein von magischen Elementen und Magie nichts Ungewöhnliches in *The Lunar Chronicles*, doch durch das World-building in der Diegese ist Magie etwas, was nicht vorhanden sein kann. Im Science-Fiction-Genre gibt es keine sprechenden Frösche und keine Magie, dafür jedoch Androiden und pseudowissenschaftliche Konzepte wie bioelektrische Manipulation.

Diese bioelektrische Manipulation wird von den Figuren immer wieder als *glamour* bezeichnet, welches in der Übersetzung als *Zauber* benannt wird. Während *glamour* nicht Magie ist, noch in einem märchenhaften Kontext als solche gelten kann, evoziert das Wort und die anfängliche Auffassung der Figuren *glamour* als einen Zauber, welcher märchenhaft ist: „So this was the effect of the Lunar glamour, the spell to enchant, to deceive, to turn one’s heart toward you and against your enemies.” (*Cinder*, S. 206) und weiter, als Erklärung:

„Lunars have the unique ability to not only detect bioelectricity in others, but to also control it. They can manipulate it so that people see what the Lunar wishes them to see, and even feel what the Lunar wishes them to feel. A glamour is what they call the illusion of themselves that they project into the minds of others.” (*Cinder*, S. 172)

Diese Technik verbindet bestimmte Punkte des World-buildings – *glamour*; Kesleys Name als die Wolfsfigur aus *Rotkäppchen*; die Hierarchien in der Gesellschaft – und erweckt wieder bekannte Märchenstrukturen. Diese Strukturen wiederum sind im Gedächtnis der Leser*innen vorhanden und somit erscheint die Welt als eine Märchenwelt, ohne tatsächlich eine zu sein. Es gibt keine märchenhaften Elemente, sondern nur welche, die sich als solche tarnen. Durch den Mash-up wird die Märchenhandlung in eine neue Welt eingebettet, was wiederum – per Definition des Mash-ups – neues Licht auf altbekannte Strukturen wirft. Mit dem Science-Fiction-Setting können diese Strukturen auch erweitert werden; vor allem die posthumanistische Komponente ist in *The Lunar Chronicles* von Bedeutung.

Mögliche Welten sind formelle Konstrukte, welche gleich der realen Welt, aber semiotische und narratologische Differenzen haben können – sie sind Sets für die Handlung. Doch in Mash-ups geht das World-building tiefer als das bloße Setting für die Handlung des Textes zu sein – sie sind, per Definition, integraler Teil des Mash-ups. Ohne einen veränderten Kontext kann es keinen Mash-up geben und somit muss das World-building etwas Neues beitragen. Es muss nicht immer einen Genre-Shift geben, aber meistens ist dies Teil des Mash-ups.

Das World-buiding in *The Lunar Chronicles* geht so weit, dass im Sinne des Genre-Shifts von phantastischer Literatur zu Science-Fiction ein neues Volk erfunden wird. Leser*innen haben keine Erwartungshaltung zu diesem spezifischen Volk, können jedoch auf bereits vorhandenes Wissen – je nachdem wie vertraut sie mit dem Genre sind – zurückgreifen. Ob diese Erwartungshaltung gebrochen oder gefestigt wird, hängt davon ab, welche Inhalte und Texte Leser*innen zuvor konsumiert haben. Leser*innen, welche mit dem Genre nicht vertraut sind und dementsprechend keinen Bezug zu außerirdischen Völkern haben, werden keine Erwartungshaltung haben. Doch für jene, die mit dem Science-Fiction-Genre bekannt sind, werden während der Lektüre Inferenzen bilden und einen steten Vergleich ausführen.

Die große Mehrheit der Leser*innen wird eine ungefähre Vorstellung von Außerirdischen haben und wenn das außerirdische Volk schließlich in *Scarlet* – dem zweiten Werk der Hauptreihe – näher beleuchtet wird, so haben auch genrefremde Personen inzwischen eine Vorstellung aus dem ersten Werk.

Die erste Hauptfigur, welche auf dem Mond aufgewachsen ist, ist Kesley. Während für die Erdbewohner der Mond nicht als lebenswert erachtet wird, so ist die Erde für die Bewohner des Mondes eine Märchenwelt. Immer wieder wird referenziert, dass Bewohner von Luna nicht wissen, was klassische Lebensmittel der Erde sind. Das sieht man bereits in *Scarlet*, als Mash-up-Rotkäppchen der Figur des scheinbar bösen Wolfs eine Tomate gibt:

“Are you sure you don’t want the tomatoes? They’re the best part, and they were grown in my own garden. The lettuce too, actually, but it wasn’t wilted like this when I harvested it. Never mind, you don’t want the lettuce. But the tomatoes?” Some of the intensity drained from the fighter’s face. “I’ve never tried them.” Scarlet arched an eyebrow. “*Never?*” After a hesitant moment, he released his drinking glass and picked up the two slabs of tomato and shoved them into his mouth. His expression froze mid-chew. He seemed to ponder for a moment, eyes unfixed, before swallowing. “Not what I expected” [...] (*Scarlet*, S. 14)

Die Szene ist bizarr, wenn man noch nicht weiß, dass Kesley auf dem Mond aufgewachsen ist. Leser*innen gehen prinzipiell davon aus, dass erwachsene Figuren schon einmal Gemüse gegessen haben.

In derselben Szene signalisiert Wolf auch, dass das Essen auf der Erde schmackhafter als auf dem Mond ist, was Leser*innen jedoch erst später herausfinden (können), da sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht wissen, dass die Figur nicht von der Erde stammt. Die Szene ist nicht besonders lang, sie stellt lediglich den ersten Kontakt zwischen Scarlet und Kesley her. Seine Aussage hingegen irritiert: „[...] then his attention dipped down to the sandwich. ‘You have good food here.’ She withheld a scoff. ‘Good food’ and ‘Rieux Tavern’ two phrases she didn’t normally associate with each other.” (*Scarlet*, S. 14) Diese Szene ist auch der erste Hinweis darauf, dass es unmöglich ist, auf Luna frisches Obst und Gemüse anzubauen – oder generell Lebensmittel, welche schmackhaft sind.

Auch Winter widerfährt eine ähnliche Szene, in welcher offensichtlich wird, dass *Lunar* nicht wissen, wie es auf der Erde aussieht: „In Winter’s dream, she was standing in the kitchen of a little farmhouse on Earth, or what her imagination thought a farmhouse on Earth must be like.“ (*Winter*, S. 383) Sie kann es sich nur vorstellen, wie ein Bauernhaus auf der Erde aussieht, da sie noch nie selbst dort war.

Bekannte Märchenfiguren werden dementsprechend verändert, sodass sie in die „neue“ fiktive Welt passen. Kesley ist eine Mutation, Cinderellas helfende Tante ein Android mit Persönlichkeitschip. Sogar Objekte werden verändert oder müssen verändert werden. Es gibt keine Kürbiskutsche, welche die Prinzessin zum Ball bringt, sondern lediglich ein orangefarbenes Auto. Dieses Auto selbst ist in der fiktiven Welt ebenso eigenartig wie die Kürbiskutsche im Märchen, da es generell keine Autos mehr gibt. Durch das dystopische Setting sind viele Technologien des 21. Jahrhunderts den Figuren nicht mehr bekannt; durch die beiden verheerenden Weltkriege, welche immer wieder referenziert werden, sind diese in Vergessenheit geraten:

Gasping, she craned her neck to the side. In the deep shadows beneath the vehicle, she could make out something round beside her, connected to the bars overhead. A wheel.

“It’s not a hover. It’s a car. A gasoline car.”

“Seriously?” said Peony. “I thought real cars were supposed to be...I don’t know. Classy.” (*Cinder*, S. 46)

On the floor inside, three pedals winked up at her. Though hovers were all controlled by computer, she had read enough about old technology to know what a clutch was and even had a basic idea of how to operate one. (*Cinder*, S. 48)

Die hypertextuelle Strategie des World-buildings in Mash-up-Werken bieten Leser*innen etwas Vertrautes an, während sie etwas Neues „erleben“. Die neue „possible world“ bleibt durch die Bezüge auf den Hypotext vertraut. Unter Betracht der FF2 (Spielt das veränderte Setting überhaupt eine Rolle im Mash-up oder ist es lediglich die Kulisse für die Handlung?) spielt das World-building eine primäre Rolle im Mash-up. Sie ist ein höchst interaktives Mittel der Erzählung, um die veränderte Handlung beziehungsweise die veränderten Figurenstrukturen stattfinden zu lassen.

Das heißt, dass es nicht obligatorisch ist, eine neue fiktive Welt erfinden zu müssen. Doch für viele Mash-ups ist zumindest veränderte fiktive Welt wichtig – so auch für *The Lunar Chronicles*. Ohne dem Science-Fiction-Setting könnte die Handlung, wie sie geschieht, nie stattfinden. Wie bereits erwähnt ist eine komplett neue fiktive Welt nicht nötig, doch im Mash-up gibt es immer wieder eine veränderte fiktive Welt, da sonst der Mash-up an sich nicht möglich wäre. Das heißt, dass *The Lunar Chronicles* ohne die veränderte Welt, in der es *Letumose* und Cyborgs gibt, nicht existieren könnte.

Wesentlich dafür sind die neuen Konzepte, welche dem Original hinzugefügt werden. Beispiele dafür sind der bereits diskutierte *glamour* und das Einfügen bekannter Science-Fiction-Modelle und –Themen. Die Detailtreue und der Detailreichtum der Beschreibung ist variabel; es wird lediglich dann Wert daraufgelegt, wenn es der Handlung dient. Durch die primär figurengesteuerte Handlung wird die Welt auch durch ihr Traversieren gezeigt und teilweise zusammengehalten. Dadurch wird gezeigt, dass „a storyworld is built up of characters that cross back and forth across numerous iterations of a storyworld, signalling to audiences that one story belongs in the same world as another.“¹¹¹ Erst mit der Interaktion verschiedener Figuren und dem wiederholten Referenzieren im Text, dass mehrere Figuren denselben Ort besuchen können, wird klar, dass alle Texte in einem Universum spielen. Durch den Genre-Shift können auch mehrere Figuren, welche vorher individuell in ihren Texten (in diesem Fall Märchen) existiert haben, miteinander interagieren und Beziehungen aufbauen. Die jeweiligen Figurenkonstellationen, welche das neue gemeinsame World-building ermöglicht, wurden bereits im vorhergehenden Kapitel behandelt. Kurz gesagt: ohne das World-building, welche in *The Lunar Chronicles* erfolgt, wäre der Text oder die Handlung nicht möglich.

¹¹¹ Freeman 2017, S. 98-99.

Die Signifikanz des World-buildings ist einer der Hauptgründe, weswegen die Märchenfiguren und –handlungen rekontextualisiert werden können. Zudem ist auch der posthumanistische Aspekt wesentlich dafür, wie die Welt gebildet wird. Dieser wird im folgenden Kapitel beleuchtet.

7 Posthumane, transhumane Ästhetik

Posthumanismus beziehungsweise Transhumanismus sind Theorien, die in *The Lunar Chronicles* einen zentralen Stand- und Handlungspunkt einnehmen und Motive für die Motivation diverser Figuren (besonders Cinder) liefern. Beide Themen beeinflussen und steuern alles, was bis hierher erwähnt wurde: die Figuren sind teilweise inhärent posthumanistisch beziehungsweise transhumanistisch geprägt und das World-building stützt sich besonders im Punkt Gesellschaft stark auf die Ein- und Ausgrenzung posthumanistischer und transhumanistischer Figuren. Mit beiden Aspekten geht eine Ästhetik einher, die vor allem in Science-Fiction und in der Fiktion immer wieder aufgegriffen wird.

Eine einfache Unterscheidung der beiden Theorien definiert Krüger: „Während im Transhumanismus der Mensch und das, was aus ihm mit Hilfe technologischer Aufrüstungen und Erweiterungen wird, das Subjekt der Entwicklung ist, sind im Posthumanismus Roboter und künstliche Intelligenzen die künftigen Träger von Evolution und Fortschritt. [...] Für den Posthumanismus ist die Idee der technischen Immortalisierung daher von zentraler und konstitutiver Bedeutung.“¹¹² In *The Lunar Chronicles* lässt sich beides finden: die zentrale Figur Cinder ist ein Cyborg, welcher mittels technologischer Aufrüstungen und Erweiterungen so weit entwickelt ist, dass er sogar die Lautstärke, mit welcher sie hört, regulieren kann. Ihre stete Begleitung namens Iko ist ein Android, eine künstliche Intelligenz, mit einem angeblich defekten Persönlichkeitschip, was impliziert, dass Charaktereigenschaften und eine ganze Persönlichkeit künstlich angefertigt und auf einem Chip gespeichert werden können. Dennoch ist die posthumanistische Philosophie hier noch nicht an ihrem Endpunkt angelangt: die Roboter und künstlichen Intelligenzen müssen immer noch vom Menschen gewartet und versorgt werden, ansonsten können sie defekt werden. Das bedeutet, dass selbst in der Dystopie Roboter noch nicht die Überhand gewonnen haben. Zusätzlich definiert Krüger:

Der Begriff *posthuman* ist demnach auf verschiedene Art konnotiert: Im Transhumanismus, der in letzter Konsequenz anthropozentrisch bleibt, bezeichnet *posthuman* in den meisten Fällen den Zustand des weitgehend perfektionierten Menschen – des Transhumanen, der viele seiner Ziele verwirklicht hat und deshalb nicht mehr human ist. Im technologischen Posthumanismus dagegen wird derselbe Terminus mit den vollkommen synthetischen, künstlichen Intelligenzen gleichgesetzt.¹¹³

Dieser Definition folgend sind also die posthumanen oder transhumanen Körper in *The Lunar Chronicles* beides: *posthuman und transhuman*. Cinders Körper, wie im Text festgestellt wird,

¹¹² Krüger, O.: Virtualität und Unsterblichkeit. Gott Evolution und die Singularität im Post- und Transhumanismus. Freiburg/Berlin/Wien: Rombach Verlag, 2. Auflage, 2019, S. 76.

¹¹³ ebd., S. 77.

ist zu „36.28 percent not human“ (*Cinder*, S. 82) und wenn sie ein Bild von ihrem Röntgenbild sieht, bezeichnet sie sich als „[a] girl full of wires“ (*Cinder*, S. 82)

Sie empfindet sich kaum mehr menschlich: sie ist zu mehr als einem Drittel Cyborg. Ihr Körper transzendiert teilweise das Menschliche und findet sich im Bereich des Posthumanen wieder. Diese posthumanen Aspekte, welche ihrem Körper nun inhärent sind, finden sich auch im Text wieder. So hat Cinder Zugriff auf das internationale Netzwerk (das Internet der *Lunar Chronicles*) ohne einen Computer benutzen zu müssen, da ihr gesamtes Gehirn wie ein Computer funktioniert und auch dessen Eigenschaften besitzt.

„*Nightmare Island?*“ No sooner had Cinder said it than her brain started streaming data across her vision. A POPULAR DRAMA AIMED AT TEENAGE GIRLS THAT INCLUDES A CAST OF THIRTY-SIX YOUNG CELEBRITIES WHO ARE CAUGHT UP IN LIES, BETRAYAL, ROMANCE, AND THE SCHEME OF A CRAZED SCIENTIST WHO- [...] she said, blinking the data away. She wondered if there was a way to get her brain to stop doing that every time she heard an unfamiliar phrase. It had been happening almost nonstop since she'd woken up from the surgery. (*Stars Above*, S. 59)

Diese Eigenschaften kommen im Text oft mittels modernen Vokabulars vor: so sind *download*, *upload* und sogar neu erfundene Wörter – größtenteils für Objekte, welche im realen Alltag einen anderen Namen haben – keine Seltenheit. Diese Eigenschaften sind ein weiteres Zeichen des Transhumanismus: „Ein weiteres zentrales Element transhumanistischer Futurologie ist die Verschmelzung von Mensch und Maschine zum Cyborg, insbesondere die Idee einer neuronalen Schnittstelle zwischen dem menschlichen Gehirn und einem Computer bzw. dem Internet.“¹¹⁴ Genau das ist ein zentraler Bestandpunkt von Cinders Existenz. Aufgrund der lebensbedrohlichen Verletzungen ist ihre letzte Rettung die Verschmelzung mit der Maschine, was ein schmerzhafter Prozess ist: „She only barely remembered the drug-induced fog, her mushy thoughts. And then there was the pain. Every muscle burning. Every joint screaming. Her body in rebellion as it discovered what had been done to it.“ (*Cinder*, S. 101)

Obwohl es ihre Rettung ist, wird Cinder die körperliche Autonomie abgesprochen und sie wird zum gesellschaftlichen Außenseiter. Wie man in Kapitel 7.2 sehen wird, ist dies nicht der Fall bei Edward Elric, der ebenfalls Prothesen aus Stahl tragen muss. Bei ihm ist es auch seine eigene Entscheidung, die Prothesen zu tragen.

Die Beschreibung ihres Körpers, ihres Röntgenbildes, beschreibt zum Teil den Cyborg, wie ihn der Trans- und Posthumanismus sieht; voll Kabel und Chips mit künstlichen Körperteilen und Organen. Der behandelnde Arzt merkt diese Errungenschaft sogar im Text an: „As you’ve no doubt noticed, you are quite the exemplary model of modern science, young lady.“ (*Cinder*, S.

¹¹⁴ ebd., S. 105.

82) Die Figur sieht das natürlich anders, als sie das Bild sieht, und die Beschreibung des Körpers schwankt zwischen Abneigung und Neutralität:

It was as if someone had chopped her down the middle, dividing her front half from her back half, and then put her cartoonish image into a medical textbook. Her heart, her brain, her intestines, her muscles, her blue veins. Her control panel, her synthetic hand and leg, wires that trailed from the base of her skull all the way down her spine and out of her prosthetic limbs. The scar tissues where flesh met metal. A small dark square in her wrist – her ID chip. [...] She had not known about the metal vertebrae along her spine, or the metal splints along the bones in her right leg. (*Cinder*, S. 82)

Im folgenden Kapitel sollen die Motive und die Behandlung der post- und transhumanistischen Körper in einem Science-Fiction-Mash-up wie *The Lunar Chronicles* untersucht werden: vor allem Cinders und Kesleys Körper und deren Darstellung im Vergleich mit dem japanischen Manga *Fullmetal Alchemist* werden im Mittelpunkt stehen. Body Horror, der posthumane Körper und (unethische) Transformationen ziehen sich durch beide Erzählungen und werfen Fragen auf, welche beantwortet werden sollen. Vor allem die Ästhetik in Hinsicht auf die Prothesen, die Körper und die visuelle Darstellung der Welt und der Charaktere werden verglichen.

Fullmetal Alchemist bietet sich für den Vergleich an, da eine der Hauptfiguren namens Edward Elric die gleichen Prothesen wie Cinder trägt, doch beide Figuren werden in ihren jeweiligen fiktiven Gesellschaften anders wahrgenommen und behandelt.

Beide Texte durchzieht auch das Motiv des Post- und Transhumanen und es werden die gleichen Fragen aufgeworfen. Das World-building und die Struktur der fiktiven Gesellschaften sind sich ebenfalls ähnlich, doch die Behandlung der Hauptfiguren erfolgt unterschiedlich; so wird Cinder aufgrund ihrer Prothesen zum Außenseiter, während Edward Elric vorwiegend positiv aufgenommen wird. Zudem bieten beide Texte wunderbare Phänomene beziehungsweise Magie, welche wissenschaftlich erklärt werden und welche ebenfalls völlig unterschiedlich als in *The Lunar Chronicles* aufgenommen werden.

Fullmetal Alchemist wird allgemein zwar nicht als Mash-up-Werk definiert, weist jedoch Merkmale des Mash-ups per Definition auf. Der Text verbindet diverse historische Ereignisse wie Genozid, Kolonisation mit dem Fantasy- und Science-Fiction-Genre. Strukturell ähneln sich beide Erzählungen ebenfalls darin, dass es diverse Binnenerzählungen mit einer übergreifenden Rahmenhandlung gibt. Zudem erwähnt Meyer Anime und Manga als eine andauernde Inspiration für ihre Werke (vgl. *Cinder*, bonus materials, o.S.).

7.1 Der posthumane/transhumane Körper - im Vergleich mit *Fullmetal Alchemist*

Der posthumane Körper, wie Cinder ihn hat, ist keine Neuheit in figurenfokussierten Erzählungen mit posthumanem Aspekt. Im japanischen Manga *Fullmetal Alchemist* (jap. 鋼の錬金術師 *Hagane no Renkinjutsushi*) der Zeichnerin Hiromu Arakawa aus den Jahren 2001 bis 2010 ist eine der Hauptfiguren ein blonder Junge namens Edward Elric. Nach einem Versuch mittels Alchemie ihre verstorbene Mutter zurückzuholen, verlieren Edward und sein Bruder Alphonse Elric Körperteile. Alphonse verliert seinen gesamten Körper und Edward seinen linken Fuß. Nur mit Mühe und Not schafft er es, die Seele seines nun körperlosen Bruders an eine Metallrüstung zu binden. Aufgrund des „äquivalenten Prinzips“, welches der Serie zugrunde liegt und sämtliche Transmutationen und Fähigkeiten der Figuren steuert, verliert Edward auch seinen rechten Arm. Mithilfe des Steins des Weisens wollen die Brüder ihre Körper zurückholen und sie wieder in ihren Ursprungszustand versetzen.

Damit sie dies schaffen, fertigt eine befreundete Mechanikerin eine sogenannte „Automail“ für Edward an – die funktionstüchtigen Prothesen in der Welt von *Fullmetal Alchemist*. Diese kann er auch mithilfe von Alchemie zu Waffen, Werkzeug oder was immer er gerade benötigt transformieren. Nicht jedoch ohne einen Verlust in der Stabilität der Prothese einbüßen zu müssen. Aufgrund des Materialverbrauchs – Edward muss durch das äquivalente Prinzip seine Automail verdünnen, wenn er eine Waffe daraus fertig – kann sie porös und instabil werden. Dasselbe gilt auch für die Rüstung seines Bruders; sie wird dünner und dünner, wenn sie zu viel Material daraus ziehen.

Im Gegensatz zu Cinder sind die Prothesen von Edward kein Hindernis oder ein Grund zur Ausgrenzung. Stattdessen verhelfen sie ihm zu dem Status eines Staatsalchemisten – Soldaten, welche alchemistische Fähigkeiten besitzen, diese für das Militär einsetzen und gleichzeitig ein großzügiges Budget für Recherche bekommen. Dieser Rang verhilft Edward zum titelgebenden Namen „Fullmetal Alchemist“; nicht nur, weil er hauptsächlich seine Handprothese zum Kampf einsetzt, sondern auch, weil sein Körper (fast) gänzlich aus Metall besteht.

Somit wird bereits im Titel bekanntgegeben, dass die Prothesen ein integraler Bestandteil der Erzählung sind. Immer wieder wird aufgezeigt, wie Edward mit der Automail zu kämpfen hat. Der posthumane und transhumane Körper spielt in *The Lunar Chronicles* eine große Rolle. Gleich zu Beginn wird mehrmals im Text darauf hingewiesen, dass es ausschließlich Cinders Körper ist, welcher sie in der Gesellschaft ausgrenzt. Als die benachbarte Bäckerin ihr Kind von ihrer Werkstatt – und somit aus Cinders Gegenwart – zerrt, bemerkt sie: „It’s not like wires are contagious.“ (*Cinder*, S. 5) Die Erfahrung Cinders wird Leser*innen als Einstieg präsentiert: Cinder ist *anders*. Nicht nur anders von der namensgebenden Figur Cinderella, sondern auch

anders in der Welt, die sie bewandert. Wenn sie sich im nächsten Absatz anzieht, dann auch mit dem Hinweis, dass selbst in dem trivialen Akt des Sich-Anziehens ein Gedanke ist: „She covered her steel hand first, [...], she felt more comfortable with the gloves on, hiding the palting of her left hand.“ (*Cinder*, S. 5)

Nicht nur Cinder widerfährt ein Schicksal des posthumanen Körpers. Im Laufe des vierten Buches in der Serie wird der sekundärer Hauptcharakter namens Kesley transformiert. Diese Transformation versehrt seinen zuerst menschlichen Körper mit bestialischen Eigenschaften und Merkmalen: sein Kinn wird länger, seine Gesichtszüge wolfsähnlicher und sein Körper besitzt schlussendlich übermenschliche Fähigkeiten. Er kann besser riechen, sehen und schneller laufen als seine menschlichen Mitfiguren.

Beide Transformationen, sowohl Cinders als auch Kesleys, sind wesentlicher Bestandteil der Handlung und der transhumanistische Aspekt wird extensiv behandelt. Nicht nur die Ausgrenzung und der Schmerz, welche beide Figuren immer wieder beschäftigt, wird mehrmals im Text gezeigt, sondern auch, wie andere Figuren damit umgehen. Vor allem Cinders Ausgrenzung in der Gesellschaft und wie die fiktiven Staaten mit dem transhumanen Körper umgehen werden oft in den Mittelpunkt gestellt.

Jenkins schreibt, dass besonders in den 1980er- und 1990er-Jahren das Konzept der körperlichen Integrität destabilisiert wurde, indem soziale und technologische Entwicklungen vorgestellt wurden. Nicht nur medizinische Fortschritte, sondern auch neue Konzepte trugen zu dieser Entwicklung bei. Soziale Konstrukte wurden dekonstruiert und neue Ideen geboren: so sind Herztransplantationen und die Veränderungen der eigenen Geschlechtsteile keine rein imaginäre Vorstellung mehr. Kritiker*innen und Gegner*innen dieser posthumanen Identitäten bezeichneten populäre Darstellungen als „body horror“. Diese populären Darstellungen wären unter anderem der mutilierte Körper, Prozesse von Transformationen, Sexualität und Schmerz. Body Horror und vor allem der „abnormale“ Körper wurden sichtbar gemacht.¹¹⁵ Body horror wird nicht nur kritisch gesehen, sondern der Term bezeichnet ein ganzes Genre der Groteske. Mit dieser Sichtbarmachung werden auch die Grenzen verschoben. Körperliche Transformationen werden bis zu ihrem Endpunkt imaginiert; alles Innere wird sichtbar gemacht, gedehnt und Körperteile werden entfernt und wieder, womöglich woanders, angebracht. Gleichzeitig gibt es auch eine Veränderung, inwiefern etwas als monströs

¹¹⁵ vgl. Jenkins, H.: *Monstrous beauty and mutant aesthetics rethinking Matthew Barney's relationship to the horror genre*. In: *The Wow Climax. Tracing the Emotional Impact of Popular Culture*. Hrsg. von Henry Jenkins. New York: New York University Press 2022, S. 41-56, S. 49

wahrgenommen wird. Was vorher unvorstellbar war beziehungsweise als „body horror“ galt, ist nun beinahe alltäglich und mundan.¹¹⁶

Body Horror in *The Lunar Chronicles* äußert sich im Text durch detailreiche, grafische Schilderungen. Die interne Fokalisierung des Erzählers beschreibt ausführlich, wie schmerzhaft sämtliche Körpertransformationen sind. Jeglicher technologische Eingriff in den Körper ist zuerst schmerzhaft, dann dauerhaft. Das heißt, dass viele Transformationen des Körpers (oder dessen technologische Weiterentwicklungen) nicht mehr rückgängig gemacht werden können. Unter dem Vorwand, Cinders Leben zu retten, wurde sie zum Cyborg gemacht. Dies deckt sich mit der posthumanistischen Theorie aus den 80er- und 90er-Jahren.

In *The Lunar Chronicles* ist der posthumane Körper der „wichtigere“ Körper. Das heißt, dass Cinders Identität als Cyborg oder *Lunar*-Prinzessin vorrangig ist. Kesley als Soldat und geschundener Körper ist wichtiger als seine Identität als *Lunar*. Die in der Welt als normal geltende Aspekte werden nur dann genannt, wenn es nicht um die grundlegende Identität der Figuren geht. Dies bedeutet auch, dass der posthumane Körper und die posthumane Identität in den Vordergrund gerückt werden. Immer wieder werden beide Figuren auf ihren unnatürlichen, posthumanen und künstlich verbesserten Körper beziehungsweise ihre Körperteile reduziert.

Vom ersten Absatz an – wie bereits gezeigt – wird Cinder auf ihre Prothesen reduziert und im Text auch immer wieder direkt darauf angesprochen. Der posthumane Körper kann seiner Identität in *The Lunar Chronicles* nicht entfliehen. Nicht nur der politische Diskurs dreht sich primär um Identitätspolitik, sondern auch viele interpersonelle Interaktionen. Selbst Figuren, die primär als positiv und gutartig wahrgenommen werden sollen, haben zu Beginn Schwierigkeiten, *Lunar* und Cyborgs als gleichgestellte Figuren wahrzunehmen. Das weist darauf hin, dass die Identitätspolitik und das „othering“ in *The Lunar Chronicles* ein integraler Bestandteil im World-building sind. Zudem ist die posthumane Ästhetik – Prothesen, Kabel und Technologie im Allgemeinen – ein wesentlicher Teil der Erzählung und des Erscheinungsbildes der Figuren im Text.

Ein weiterer Bestandteil der posthumanistischen Philosophie und deren Betrachtung des Körpers ist die Unsterblichkeit.¹¹⁷ Der technologische Posthumanismus zielt darauf ab, den Menschen mithilfe von Technologien unsterblich zu machen. Dies wiederum zieht eine philosophische Diskussion darüber mit, wie ist ein Individuum beziehungsweise ein Mensch zu definieren? Die Frage bildet einen Großteil des posthumanistischen Aspekts sowohl in *The*

¹¹⁶ vgl. ebd., S. 50.

¹¹⁷ vgl. Krüger 2019, S. 150.

Lunar Chronicles als auch in *Fullmetal Alchemist*, wird jedoch nicht im Text beantwortet und bleiben offen.

Jeweils in *The Lunar Chronicles* und *Fullmetal Alchemist* rettet die technologische Erweiterung (mittels Prothese und/oder kybernetischer Erweiterung und Mikrochips) das Leben der Hauptfigur, aber macht sie nicht unsterblich. Unsterblichkeit als Konzept existiert in *The Lunar Chronicles* nicht wirklich – es wird nicht angestrebt. Das Dasein als Cyborg macht Cinder in den Augen der Gesellschaft zum Überträger oder Ursprung von Krankheiten, wie jener, weswegen sie zur Testung muss, wo sie schlussendlich eine Schlüsselfigur (den Helfer) kennenlernt. Unsterblichkeit in einem buchstäblichen Sinne wird punktuell angestrebt. Cinder darf nicht sterben, sondern ihr Leben wird mittels Technologie gerettet, obwohl sie ohne diese Technologie gestorben wäre.

Obwohl es Roboter und Androiden gibt, so werden sie nicht als unsterblich angesehen. Sie müssen immer noch gewartet und regelmäßig auf Funktionalität überprüft werden. Sind sie defekt oder veraltet, so werden sie weggeworfen. Keineswegs sind sie das Sinnbild des posthumanen Menschen, der sich nicht mehr auf seinen sterblichen Körper verlassen muss. Als Androiden nehmen sie keine größere Stellung in der Gesellschaftshierarchie ein und verweilen auf unterster Stufe.

In *Fullmetal Alchemist* wird das Konzept der Unsterblichkeit nicht mittels Technologie angestrebt, sondern mithilfe des sogenannten *Steins des Weisen*. Dieser Stein soll helfen, die ursprünglichen Körper der Elric Brüder wiederherzustellen. Technologie hingegen wird lediglich dazu benutzt, Menschen zu verbessern oder ihnen im Falle eines Gebrechens zu helfen. Die Unsterblichkeit im Sinne des technologischen Posthumanismus existiert nicht. Dennoch wird Unsterblichkeit als Konzept und Philosophie ausgiebig behandelt, vor allem auf einer moralisch-ethischen Ebene.

Obwohl Unsterblichkeit als Konzept in *The Lunar Chronicles* nicht behandelt wird, so werden grundlegende Fragen des technologischen Posthumanismus behandelt: „Was ist Leben? Was ist der Mensch? Was macht das Wesen des Individuums aus?“¹¹⁸ Wie bereits erwähnt, wird keine dieser Fragen beantwortet, sondern offengelassen.

7.2 Die ölige Prothese – Schmerz und Wahrnehmung

Wie bereits erwähnt ist die Wahrnehmung der Prothesen und deren Implikationen in den entsprechenden fiktiven Gesellschaften von *The Lunar Chronicles* und *Fullmetal Alchemist* völlig unterschiedlich. Während Cinders Prothesen (und weitere technologische

¹¹⁸ ebd., S. 150-151.

Entwicklungen) gänzlich negativ konnotiert sind und sie sich nicht freiwillig dazu entschieden hat, welche zu tragen, so sind sie für Edward Elric kein Grund zur Ausgrenzung. Immer wieder wird sogar gezeigt, dass die Prothesen, die auch Automail genannt werden, weitläufig verbreitet sind:



Abbildung 1: Kapitel 9, S. 362.

Sogar Tiere profitieren davon, Prothesen zu tragen. Später in der Handlung wird gezeigt, wie Edwards Mechanikerin Winry bei einem bekannten Mechaniker in die Lehre geht, um ihn noch besser unterstützen zu können. Dabei wird gezeigt, dass es ganze Städte gibt, die sich der Verbesserung von Automail widmen und sich ein Wirtschaftszweig entwickelt hat, welche sich nur um Material von Automail kümmern.

Im Mangaformat kann diese Darstellung nicht nur im Text erfolgen, sondern auch visuell präsentiert werden. Während Cinder sich dank ihrer technischen Fähigkeiten selbst helfen kann, muss sich Edward auf seine Mechanikerin verlassen, damit sie seine Prothesen anpasst. Hier ist ein Klassenvergleich anzumerken: Cinder verfügt über weitaus weniger Kapital als Edward, was sich im Text niederschlägt, als sie ihre eigene Prothese repariert und sie nicht sofort ersetzen kann, als sie kaputt wird beziehungsweise sie nicht mehr passt. Während Edwards Mechanikerin ihm immer die neueste Technologie zur Verfügung stellt und kein Geld verlangt (obwohl ihm das Kapitel durch seinen Status als Staatsalchemist zur Verfügung steht), muss Cinder mit weniger praktischen Behelfen auskommen oder sogar Krücken verwenden, wenn ihre Stiefmutter ihr die Prothese wegnimmt.

Immer wieder wird auch gezeigt, dass die korrekte Instandhaltung der Automail von allergrößter Wichtigkeit ist, da sie ansonsten Schmerzen bereiten oder defekt werden können, besonders wenn sie – wie bei Cinder zu Beginn – zu klein ist:

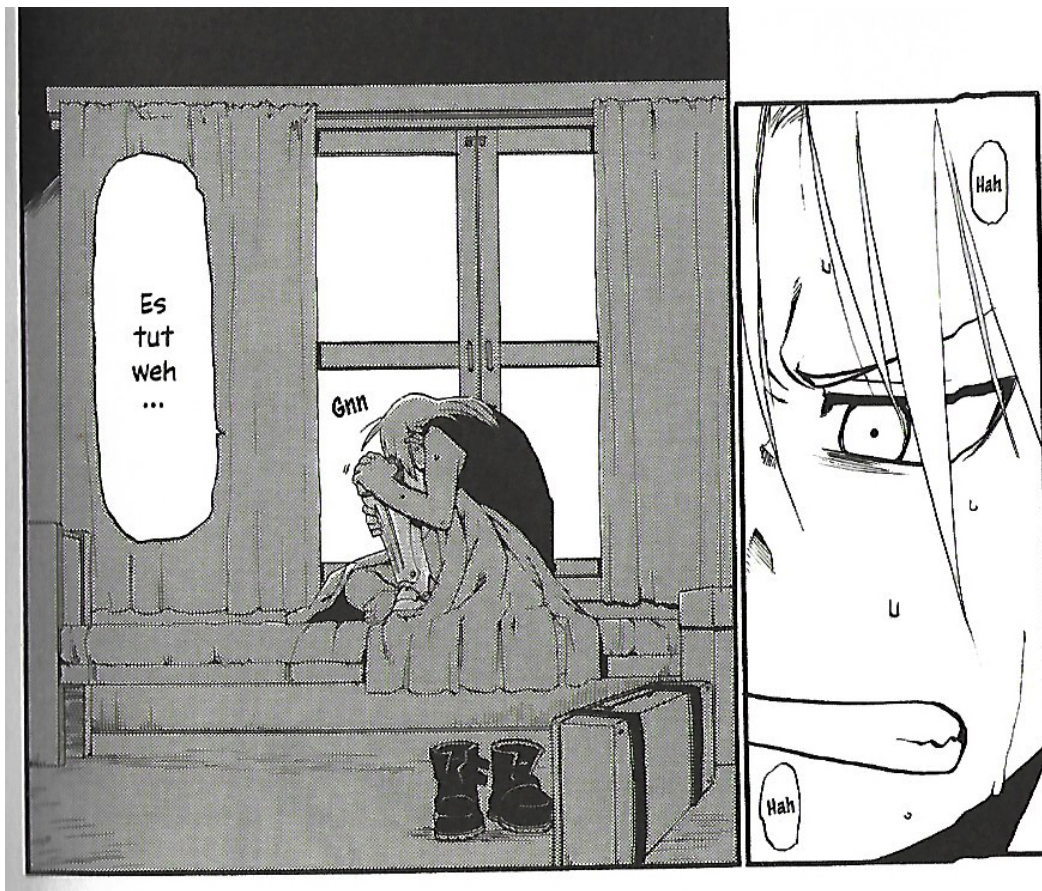


Abbildung 2: Kapitel 6, S. 232.

Die Prothesen können schmerzen, besonders dann, wenn sie eben zu klein sind oder wenn es kalt ist: „She was already sick of the snow and the cold. They made her bones ache where her fleshy parts were connected to her steel prosthetics.” (*Stars Above*, S. 54) Dieser Umstand ist auch ein zentraler Punkt in *Fullmetal Alchemist*. Wenn Edward in den Norden gelangt, wo es Schnee und Frost gibt, wird er gewarnt, dass seine Automail nicht richtig funktionieren könnte. Ungeachtet dessen begibt er sich in den Kampf, wo seine Automail versagt und er seinen Arm nicht mehr bewegen kann und sie zu schmerzen beginnt. Schlussendlich bricht sie.

Es wird nur kurz erwähnt, dass sie zu schmerzen beginnt – wie bei Cinder ist der Part, wo das Metall mit dem menschlichen Körper verbunden wird, kälteempfindlich und das Metall selbst brüchig, wenn es zu kalt wird. Letzteres wird in *The Lunar Chronicles* nie erwähnt, da sich Cinder nie in einen physischen Kampf begibt, wo sie ihre Prothesen zum Vorteil einsetzen kann.

Sowohl bei Cinder als auch bei Edward ist trotz der unterschiedlichen gesellschaftlichen Auffassungen ihrer Prothesen immer ein Motiv des Schmerzes damit verbunden. Schmerz ist

besonders dann ein Sujet bei Cinder, wenn sich der Text auf ihre Prothesen fokussiert: Cinders Flucht ist weitaus dramatischer als Aschenputtels, zudem ist sie auch mit starkem physischem Schmerz verbunden. Der Fuß, den sie verliert, ist mit Drähten, ähnlich wie Sehnen, mit ihrem Oberschenkel verbunden. Der Verlust des Schuhs beziehungsweise der Prothese führt dazu, dass sie stürzt. Zudem, und dies ist ein großer Unterschied zu der Version von Jakob und Wilhelm Grimm, führt der Verlust des Schuhs oder Fußes nicht zu einem romantischen Ende, sondern ganz im Gegenteil. Kai sucht nicht nach einer unbekannten Prinzessin, sondern nach Cinder, einer Person, die er schon vorher kennen gelernt hat. Der verlorene Fuß ist nicht ein Symbol der Hoffnung, sondern eines, das den sozialen Unterschied deutlich macht. Zudem ist er für Cinder ein verhasstes Ding, wie sie oft bekannt gibt. Wie Flanagan bemerkt, „[t]he romantic ending of the fairy tale is substituted with a violent parody, where Cinder deflects an attempt on her life by the murderous alien Queen Levana and escapes – leaving not her shoe behind, but her whole metallic foot.“¹¹⁹

Doch nicht nur Kälte und potenzielles Wachstum schmerzen; auch die Instandhaltung an sich ist ein leidvoller beziehungsweise unangenehmer Prozess: „She tightened the last screw and stretched out her leg, rolling her ankle forward, back, wiggling the toes. It was a little stiff, and the nerve sensors would need a few days to harmonize with the updated wiring, but at least she wouldn’t have to limp around offkilter anymore.” (Cinder, S. 15) Cinder nennt ihren alten Fuß sogar “that piece of junk“ (Cinder, S. 15), was wiederum den Eindruck verstärkt, dass sie nichts Gutes in den Prothesen sieht.

Der Schuh – oder die Prothese – wird in *The Lunar Chronicles* und *Fullmetal Alchemist* gleichermaßen wiederholt zum Thema der Gewalt und des Schmerzes. Während Cinder weder ihren Arm noch ihr Bein zurückbekommt, hat Edward die Möglichkeit, zumindest seinen Arm zurückzubekommen. Seine Beinprothese bleibt jedoch bestehen.

Wenn Edwards Mechanikerin seine Automail mit den Nerven verbindet, ist dies auch sehr schmerzhaft. Er beschreibt, dass „[d]er Moment, in dem die Nerven verbunden werden“ (FMA Kapitel 9, S. 383) jedes Mal schmerzhaft ist, was impliziert, dass sich die Nerven nicht daran gewöhnen.

¹¹⁹ Flanagan, V.: *Technology and identity in young adult fiction*. The posthuman subject. Basingstoke: Palgrave Macmillan 2014, S. 65.

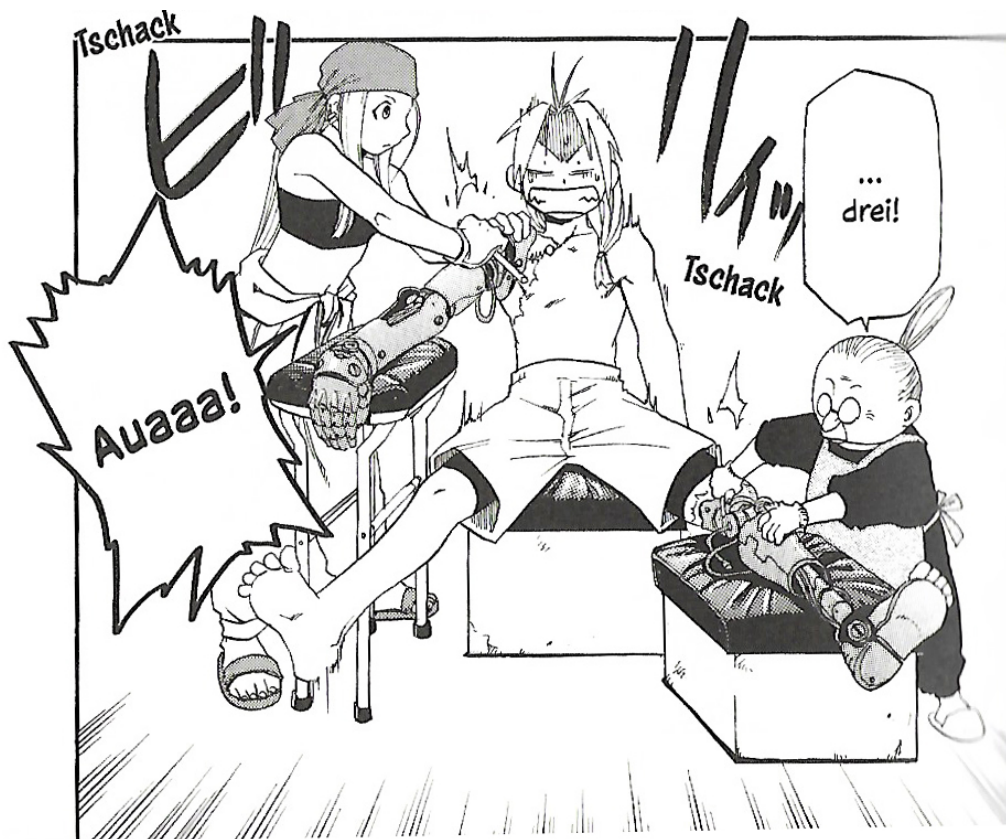


Abbildung 3: Kapitel 9, S. 383.

Auch mit Kesley kann ein Vergleich zu *Fullmetal Alchemist* gezogen werden. Ein zentraler Bestandteil beider Erzählungen sind sogenannte Chimären; eine Kreuzung oder Verschmelzung zweier Lebewesen. In *Fullmetal Alchemist* kommen zahlreiche solcher Kreaturen vor: die erste ist eine Mischung aus einem Löwen und einer Echse, welche mittels eines gefälschten Steines des Weisens verschmolzen wurden. Die ähnlichere – und weitaus tragischere – Chimäre ist jene, die die Figuren Nina und Alexander transformiert. In Kapitel 5 treffen die Elric Brüder auf den Bioalchemisten Tucker und seine Tochter Nina. Edward möchte mehr über Bioalchemie im Zuge seiner Recherche lernen und sein Vorgesetzter empfiehlt ihm, bei Tucker nachzufragen. Jener war der erste Alchemist, der vor einigen Jahren erfolgreich eine sprechende Chimäre transformierte. Im Laufe des Kapitels stellt sich heraus, dass Tucker sich in finanziellen Schwierigkeiten befindet und schnell Ergebnisse produzieren muss, damit er seinen (finanziell lukrativen) Status als Staatsalchemist beibehalten kann.

Während Tucker versucht, eine sprechende Chimäre hervorzubringen, freunden sich die Elric Brüder mit dessen Tochter Nina und dem Familienhund Alexander – ein Chien de Montagne des Pyrénées, ein großer, weißblonder Hund – an. Das Mädchen nennt Edward immer „big brother“. Zum Höhepunkt des Kapitels schafft es Tucker, die sprechende Chimäre zu präsentieren – ein großer, weißblonder Hund mit langen, braunen Haaren. Zuerst erfreut über

das wissenschaftliche Wunder, werden sich Leser*innen und die Elric Brüder schnell bewusst, dass das wissenschaftliche Wunder auf Kosten der Ethik kommt, als die Chimäre Edward erkennt und ihn „big brother“ nennt.

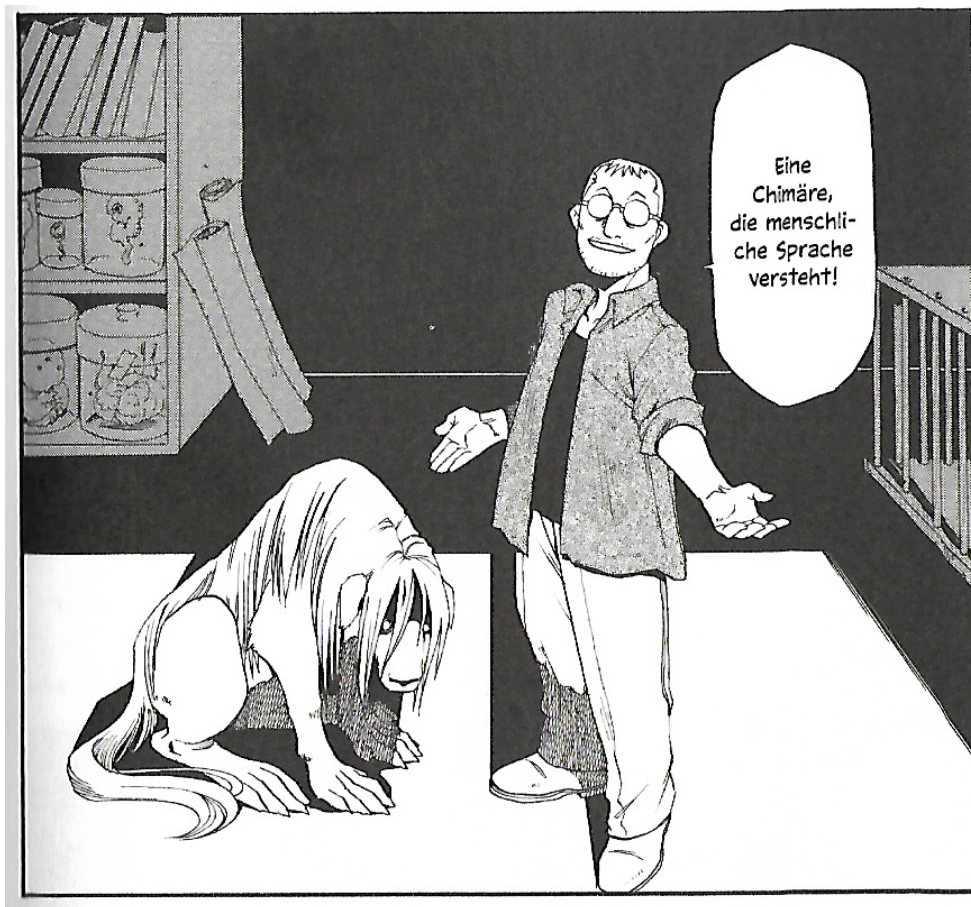


Abbildung 4: Kapitel 5, S. 204.

In *Fullmetal Alchemist* wird das kleine Mädchen buchstäblich mit dem Hund verschmolzen und somit ein posthumanes Wesen geschaffen. In *The Lunar Chronicles* wird Kesley operativ wolfsähnliches gemacht. Dabei ist er bereits von Anfang an körperlich verbessert und mit den Sinnen eines Wolfes versehen, jedoch werden die körperlichen Attribute erst später im Text sichtbar gemacht – buchstäblich:

His eyes were open, but he couldn't see beyond blaring lights. Someone was holding down his arms. Multiple someones. Growling, he snapped his teeth at his captors, but caught only air. [...]

Wolf got one arm loose. Cords snapped around him. Something scraped beneath the skin of his forearm, but he was too frazzled to pay it much attention. He snagged one of the blurred shapes by the throat and tossed him overhead. A scream was followed by a crash of metal. [...]

It wasn't a table at all, he realized. Shallow walls surrounded him. Dozens of tubes, many of which were still buried in his flesh. The tugging sensation he'd felt before was from needles still half-buried under his skin. [...]

Not more needles. Not another tank. Not more surgeries.

[...] Wolf swallowed, though the movement hurt his throat. Something felt wrong. Many things felt wrong. Something was on his face. A mask, or – He reached for his mouth but the cords held him back, and this time he didn't fight them. [...]

She eyed Wolf warily as she started to remove the needles from his arms, then disconnected some probes that had been stuck to his scalp. He flinched at each one. [...] His brain was telling him he was weak, confused, delirious. But his body felt ready to fight. [...] Raising his free hand, he pressed it against his mouth. His nose. His jaw.

His body convulsed with horror. [...] Wolf knew he had no words to express all the confusion and bewilderment and the savage needs pulsing through his brains, needs he couldn't name. He didn't think he was capable of speaking, anyway.

[...] he could no longer tell truth from fiction. His head ached. (*Winter*, S. 544-546)

Ähnlich wie Nina in *Fullmetal Alchemist* wird die Figur im Text mit einem Tier verschmolzen. Der Prozess ist schmerzhaft und horrorartig – posthumaner Body Horror, wie es im Science-Fiction-Genre üblich ist. Die Ästhetik dessen ist ebenfalls horrorartig. Die Beschreibung der Transformation evoziert ein Gefühl des Unbehagens und der Schmerzen. Zusätzlich ist eine weitere Horrorkomponente enthalten: Kesley ist bei vollem Bewusstsein und erleidet die Transformation in einem Wachzustand. Der Text lässt nichts von den Schmerzen dieser Veränderung weg oder beschönigt es. Hier steht der Prozess der Veränderung im Vordergrund; die Schmerzen und das Bewusstsein. Zudem verhält er sich schon wie ein Tier. Das Vokabular ähnelt jenem, mit dem man das Verhalten eines Tieres bezeichnen würde und von den Wissenschaftlern wird er wie eines behandelt: „I've never seen one oft hem wake up like that before. Hand me that tranquilizer.“ (*Winter*, S. 544) und „A shock of pain tore through his arms.“ (*Winter*, S. 545)

Kesley ist nicht nur insofern genetisch verbessert, indem in seinen Kiefer technische Verbesserungen beziehungsweise kieferorthopädische Veränderungen eingesetzt werden, sondern ihm werden die Gene eines Wolfes eingesetzt. In *Winter* wird dieser Fakt erläutert, als ein Wächter Scarlet über die technologisch verbesserten und genetisch modifizierten Soldaten aufgeklärt: „Guess it makes sense you'd like that one. He's related to your boyfriend. [...] [Ryu's] father was the wolf they first gathered from when they started experimenting with the soldiers.“ (*Winter*, S. 233)

Die Figur ist dem ausgeliefert, was im Text geschieht. Dies geschieht mit der Betonung auf die Panik und der Unfähigkeit, dass Kesley etwas dagegen tun kann. Durch die Panik Kesleys und die ausführliche Beschreibung des Geschehens wirkt die Szene klaustrophobisch; die Ästhetik des Body Horrors wird vollkommen ausgeschöpft. Nicht nur der Schmerz wird gezeigt, sondern auch die Wahrnehmung der Figur selbst: „Wolf ran a tongue along the sharp point of his canine tooth. It had taken him months to get used to the implants and now they felt all wrong again. Too big. Too sharp. There was a dull ache through his entire jaw.“ (*Winter*, S. 547) und

„He could see the difference in his bone structure when he looked at his hands and feet. He could feel the difference in his protruding mouth, his enlarged teeth, his malformed jaw. They'd altered his facial bone structure, making way for the row of implanted canine teeth. There was a new curvature to his shoulders and an awkward flex of his feet, which looked more like paws now, made for running and bounding at great speeds. His hands were enormous now, fixed with reinforced, claw-shaped fingernails.

He could even smell it inside himself. New chemicals and hormones pumping through his veins. [...] He was miserable. (*Winter*, S. 561)

Die Figur selbst fühlt sich *anders*. Die Wahrnehmung ist gestört, da sich die eigenen Gliedmaßen fremd anfühlen. Durch diesen Aspekt der gestörten Wahrnehmung wird ebenfalls gezeigt, welche Auswirkungen die Transformation auf die Figur haben kann.

In *Fullmetal Alchemist* sind die Nachwirkungen wichtiger als der tatsächliche Prozess. Alchemistische Transformation wird bereits im ersten Kapitel gezeigt und es sieht immer gleich aus; wichtiger als die visuelle Darstellung sind jedoch die Konsequenzen. Da eine Transformation auf dem äquivalenten Prinzip basiert, leider die Umwelt darunter. Die Städte und die Alchemisten selbst erleiden Nachwirkungen, sind oft körperlich erschöpft oder verlieren unter Umständen Gliedmaßen oder auch Organe, wie etwa die Gebärmutter.

Dementsprechend ist es nicht wichtig zu sehen, wie die Transformation an sich aussieht. Bedeutender ist es zu zeigen, wie die Figuren auf diese Transformation reagieren. Immer wieder werden Diskussionen über Menschlichkeit und körperliche Integrität aufgeworfen. Die moralisch-ethische Komponente ist in der Erzählung ein zentraler Punkt.

In *The Lunar Chronicles* reagieren die Figuren ebenfalls auf die Veränderung Kesley, unter anderem mit Unglauben und Misstrauen:

Her breath caught. It was Wolf. Wolf, repugnant and beastly, who stopped at the edge of the steps. Her thoughts darted to Scarlet, but she dared not turn to see Scarlet's reaction. [...] For the first time, Cinder had no lie detector to tell her that the queen's glamour was an illusion. She had no evidence that this was really Wolf, either, and not someone glamourised to look like him. But she also had no reason to doubt it. (*Winter*, S. 685)

But she couldn't even be sure he was her friend anymore. Was he still Wolf, or was he something else now? A monster, a predator? [...] Whatever Wolf had become, she had to believe he was still her ally. (*Winter*, S. 686)

Mit Fokus auf Cinders Gedankengänge wird Kesley innerhalb weniger Momente als Illusion, dann Lüge und schlussendlich als Biest und Raubtier hingestellt, bis sie sich daran erinnert, dass sie das Gleiche macht, was die Gesellschaft mit ihr als Cyborg, als Hybrid, gemacht hat. Sie hat Kesley ausgegrenzt und ihn sofort negativ konnotiert.

Im starken Kontrast steht Scarlets Reaktion, welche zu Beginn der vorliegenden Arbeit bereits als „die Schöne“ aus *Die Schöne und das Biest* als auch als Rotkäppchen aus *Rotkäppchen* charakterisiert wurde. Durch ihre Verbindung zu Kesley sieht sie nicht sofort das Monster in

ihm, sondern den Retter in der Not, als er sie davon abhält, eine unschuldige Frau zu ermorden: „In relief, in gratitude, in a thousand feelings that didn't come with words. ‚Wolf.‘ His eyes were as vibrant green as ever, despite being more sunken than before – a result of his protruding nose and jaw.“ (*Winter*, S. 711) Ihr Fokus liegt darauf, dass sie wieder vereint sind und auf die guten Taten, die er bis dahin vollbracht hat. Danach fokussiert sie sich auf die Ähnlichkeiten, die er noch mit seinem alten Körper hat: „She reached up [...] and brushed her fingers over the prominent new cheekbones, along the unfamiliar ridge of his brow. Wolf grimaced. It was the same face he'd made when she'd first discovered his fangs. She found the scar on his left eyebrow [...]“ (*Winter*, S. 712)

Mittels Emphase auf die Sinne Kesleys wird immer wieder auf seine Transformation im Text aufmerksam gemacht. Er ist der Erste, der bemerkt, dass Scarlet zurück ist, als sie mit Winter zu jenem Haus zurückkehrt, wo sich die anderen Hauptfiguren befinden. Dank seines Geruchssinns kann er sie wittern, bevor sie überhaupt zu sehen sind.

Wie bereits genannt machen diese Transformationen beide Figuren – Kesley und Cinder – zu Außenseitern in ihrer jeweiligen Gesellschaft. Die Hybridität, welche der Cyborg oder eine Chimäre innehat, ist ein inhärent posthumanistisches Konzept, das im folgenden Kapitel näher behandelt wird.

7.3 Hybridität und „otherness“

Der Cyborg als eine „hybrid species created by crossing biological organism with cybernetic mechanism“¹²⁰ oder auch „a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction“¹²¹ stellt in *The Lunar Chronicles* eine Spezies dar, welche ausgestoßen wird. Arnd definiert den Cyborg ebenfalls „als menschlich-maschinelle[n] Hybrid“¹²². Ihre Charakterisierung als solche zieht sich durch die Handlung und besteht selbst nach dem Abschluss der Handlung fort.

Hybridität spielt im Cyborg-Diskurs eine große Rolle, wie man bereits an den beiden Definitionen des Cyborgs feststellen kann. In den *Lunar Chronicles* gibt es zwei Sorten von Hybridität: Mensch und Tier, wie etwa bei Kesley, und Mensch und Kybernetik, wie bei Cinder. Diese Form des Posthumanismus, wie Cinder ihn darstellt, verbindet Mensch und Maschine mittels Kybernetik und Technologie, somit kann Cinders Story nicht nur als die eines Menschen

¹²⁰ Hayles, K.: *The life cycle of cyborgs. Writing the posthuman*. In: *Cybersexualities. A reader in feminist theory, cyborgs and cyberspace*. Hrsg. von Jenny Wolmark. Edinburgh: Edinburgh University Press 1999, S. 157-173, hier S. 157.

¹²¹ Haraway, D.: *A manifesto for cyborgs. Science, technology, and socialist feminism in the 1980s*. In: *Thinking Gender*. Hrsg. von Linda Nicholson. London/New York: Routledge 1990, S. 190-233, hier S. 191.

¹²² Krüger 2019, S. 117.

betrachtet werden. Dennoch charakterisiert und vergleicht der Erzähler ihre Erfahrungen mit jener von Menschen, die keine kybernetische Technologien am oder im Körper haben, was der internen Fokalisierungen Cinders geschuldet ist. Cinder versucht stark, ihre Cyborg-Existenz zu ignorieren oder zu überwinden. Immer wieder ist die Hybridität mit einer negativen Konnotation versehen, wie etwa als sie auf dem Markt nicht mit den anderen Kindern reden darf oder als sie im zweiten Band von Fernsehzuseher*innen negativ diskutiert wird. Besonders diese Diskussion zeigt, dass viele Menschen auf der Erde sie nicht wie einen vollwertigen Menschen behandeln, sondern eher wie ein Tier:

“They should have put her out of her misery when she fell on those stairs,” said Roland, a tavern regular, who looked like he’d been bellied to the bar since noon. He extended a finger toward the screen and mimed shooting a gun. “I’d have put a bullet right through her head. And good riddance.”
When a rustle of agreement passed through the nearest patrons, Scarlet rolled her eyes in disgust and shoved toward the first booth. (*Scarlet*, S. 12-13)

Weniger später im Text merkt dieselbe Figur an, dass sie noch nie „anything so disgusting“ (*Scarlet*, S. 16) gesehen hat und markiert so Cinder in der Wahrnehmung als Objekt. Cinders doppelte „otherness“ wird noch einmal betont, wenn sie erfährt, dass sie *Lunar* ist: „I’m not Lunar. [...] I’m *cyborg*. You don’t think that’s bad enough?“ (*Cinder*, S. 176) Sie empfindet beide Situationen, beide mögliche Existenzen, als etwas Negatives. Diese Interaktion, eigentlich Cinders gesamte Handlung, schreibt ihr wiederholt eine bestimmte Charaktereigenschaft zu: Sarkasmus. Oft ist die Grundlage ihres Sarkasmus ihr Körper oder ihre Existenz als Cyborg und/oder als *Lunar*.

Die gesamte Konversation mit Dr. Erland, in welcher Cinder erfährt, dass sie sich nicht nur als Cyborg von ihren Mitmenschen auf der Erde unterscheidet, sondern auch als *Lunar*, betont, dass sie nicht einmal im Sinne der fiktionalen Welt, in der sie sich befindet, normal ist. Selbst die Tatsache, dass sie Cyborg und *Lunar* ist, ist außergewöhnlich: „Lunars can be cyborgs as easily as humans. It’s rare, of course, given their intense opposition of cybernetics and brainmachine interfaces –“ (*Cinder*, S. 176) aber “[...] being Lunar and being cyborg are not mutually exclusive.” (*Cinder*, S. 176) Auch hier versucht Cinder mittels Sarkasmus und Humor von ihrer eigenen Unbehaglichkeit abzulenken. Die Charakterisierung, dass Cinder „nicht normal“ ist, wird ihr ab diesem Zeitpunkt im Text immer wieder mittels ihrer eigenen Gedankengänge zugeschrieben. Die Figur kämpft vermehrt mit ihrer eigenen Existenz und dieser Kampf ist eine große Motivation für jegliche Handlung, die sie durchführt. Die hybride Identität ist nicht nur für Cinder ein Unbehagen, sondern wird im Text immer wieder Thema:

Cinder’s constant association with the plague – cyborgs are compulsorily drafted as test subjects for plague-related research and, when her identity is ultimately revealed

to be Lunar [...], she is then suspected of being a carrier of the disease – is typical of the way in which racist discourse constructs racial or cultural “otherness” as both dirty and diseased [...]. Cinder’s hybridized identity – as a cyborg, as a foreign “alien”, as a woman – renders her an “othered” subjects on multiple counts and demonstrates how posthumanism uses a critique of “otherness” to deconstruct the hegemony of the humanist subject.¹²³

Diese Nicht-Menschlichkeit des „Anderen“, dessen Attribute in der fiktiven Welt der *Lunar Chronicles* permanent mit negativen Informationen verbunden werden, wird nicht nur auf Cinder übertragen, sondern auch andere Figuren leiden daran. Cress, eine Helferin, ist „anders“ in mehreren Sinnen: sie ist *Lunar*, aber sie ist eine Hülle, das heißt, sie kann keine bioelektrische Manipulation anwenden. Kesley ist ebenfalls eine hybride Figur und gehört dementsprechend auch zu den „anderen“ wie Cinder und Cress. Diese Figuren werden auf mehreren Ebenen von den „normalen“ Menschen und *Lunar* separiert und erfahren dieselbe Behandlung. Die drei Figuren werden behandelt, als wären sie nicht menschlich.

Alle Figuren, besonders jene, welche einen Grad an Hybridität aufweisen, werden von Autoritäten und anderen, oft neutral oder feindlich gesinnten Figuren wie Eigentum behandelt. In der Welt der *Lunar Chronicles* ist „Normalität“, wie die Nebenfiguren sie darstellt, ein wichtiger Punkt, um als Individuum zu gelten.

Jegliche Abweichungen von der Norm führen dazu, dass die Figur aus der Gesellschaft ausgestoßen wird, während in *Fullmetal Alchemist* diese Abweichung zur Stärke der Hauptfigur gehört. Die Automail-Prothese wird als Waffe und als Vorteil genutzt; besonders gegenüber Gegnern, welche das Metall zuerst nicht sehen können.

Die hybriden Körper in *The Lunar Chronicles* hingegen werden konstant mit negativen Dingen assoziiert. Diese Assoziation der Identität mit der Plage und mit Krankheiten schlägt sich direkt auf alles, was die Figuren betrifft, nieder. Die Interaktionen mit anderen Figuren spiegeln immer wieder das eigene Selbstbild wider, während das Aussehen immer wieder auf das Anderssein reduziert wird. Wie bereits erwähnt werden Cyborgs immer wieder auf ihre Cyborg-Identität reduziert – selbst als anderen Figuren die höher gestellte gesellschaftliche Position offenbart wird. Wenn Cinder sich als die verloren geglaubte Prinzessin von Luna vorstellt, wird sie auch vorerst auf ihre Cyborg-Identität heruntergebrochen. Als Cyborg kann sie keine Prinzessin sein; ihre hybride Identität ist nie das – hybrid. Sie ist immer nur eine Identität, welche eventuell von einer anderen Identität abgelöst wird. Sobald sie das Luna-Volk davon überzeugt, dass sie als Cyborg keine Gefahr darstellt, wird diese Identität in den Hintergrund gerückt und sie ist vorwiegend die Prinzessin.

¹²³ Flanagan 2014, S. 66.

Kesley steht diesem Problem nicht gegenüber, da seine hybride Identität viel mehr miteinander verwoben und für andere Figuren schlechter zu trennen ist. Als Wolfshybrid ist er immer nur das: ein Wolfshybrid. Sogar der Name, mit dem ihm die anderen Figuren nennen, bezieht sich immer nur auf seine hybride Identität – oder wie er sich selbst betitelt: als Mutant. Gleichzeitig ist die Vorstellung, wie andere Mutanten zu sein, ebenfalls eine Horrervorstellung: “He was just like them. A pawn, a mutant.” (*Winter*, S. 544) In diesem Fall bedeutet die hybride Identität nicht nur die Assoziation mit dem Negativen, dem Anderen, sondern auch mit Gewalt und Tod, da nur Soldaten diese Transformation durchleiden. Durch die Selbstbezeichnung als Mutant sieht sich Kesley hingegen nicht als eine hybride Identität. Er sieht nur das Monströse, das Mutierte und nicht das, was er vorher gewesen ist.

Gleichzeitig bedeutet diese Transformation etwas Unnatürliches und wird auch so wahrgenommen: „The scene switched, and he was a boy meeting his pack for the first time. He was still trying to get used to the fact that they had taken his Lunar gift away and turned it into something unnatural.” (*Winter*, S. 543) Cyborgs sind unnatürlich, die Wolfshybriden sind unnatürlich. Der Eingriff in die Menschlichkeit beziehungsweise in die Identität der *Lunar* wird immer mit Schmerz und Gewalt assoziiert.

7.4 Der hybride Körper als Eigentum

Body Horror und Märchen schließen einander nicht aus. Der groteske Körper wird häufig beschrieben; exzessiv und transgressiv, aber auch gegendert.¹²⁴ Dementsprechend sind Cinders und Kesleys Körper keine Besonderheit im Märchenkorpus, doch im World-building der *Lunar Chronicles* und deren realistischer Basis stellen sie wiederum etwas Fremdes und Bedrohliches dar.

Der Eingriff in die Identität stellt hier den „breaking point“ dar: hätte Cinder nur Prothesen, die ihr im Alltag helfen würden, dann würde sie vermutlich nicht so sehr aus der Gesellschaft ausgestoßen werden. Da sie aber eine tiefergehende Operation durchleiden musste, wurde ihre gesamte Identität verändert – sie ist nicht nur ein Mädchen mit einem fehlenden Fuß, sondern ein Cyborg. Ihr Körper, verbrannt und geschunden, wurde so tiefgehend verändert, dass sie nicht mehr nur als Mensch bezeichnet wird, sondern öfter als Cyborg – etwas Unmenschliches, Verändertes. Diese Negativität kommt nicht nur von anderen Figuren, sondern auch von der internen Fokalisierung Cinders: “Cinder hated it. Hated Adri. Hated the mad voice behind the mirror. Hated the nameless people who had turned her into this.” (Cinder, S. 81) Sie verspürt

¹²⁴ vgl. Jorgensen, J.: *Quantifying the Grimm corpus. Transgressive and transformative bodies in the Grimms' fairy tales*. In: *Marvels & Tales* 28 (2014), S. 127-141, hier S. 135.

keine positiven Gefühle gegenüber jenen Figuren, die sie zum Cyborg machten. Sie hat keine Autonomie über ihren Körper in diesem Belangen; sie ist Cyborg wider Willen und dieser Zustand kann nicht mehr rückgängig gemacht werden. Diese fehlende Autonomie durchzieht allgemein die Existenz von Cyborgs in *The Lunar Chronicles*. Im Text wird wiederholt darauf hingewiesen, dass Cyborgs im Vergleich zu Nicht-Cyborgs minderwertig sind und dementsprechend auch Eigentum des Staates sind:

The cyborg draft had been started by some royal research team a year ago. Every morning, a new ID number was drawn from the pool of so many thousand cyborgs who resided in the Eastern Commonwealth. Subjects had been carted in from provinces as far-reaching as Mumbai and Singapore to act as guinea pigs for the antidote testing. It was made out to be some sort of honor, giving your life for the good of humanity, but it was really just a reminder that cyborgs were not like everyone else. Many of them had been given a second chance at life by the generous hand of scientists and therefore owed their very existence to those who had created them. They were lucky to have lived this long, many thought. It's only right that they should be the first to give up their lives in search for the cure. (*Cinder*, S. 28-29)

Es wird Dankbarkeit vorausgesetzt, obwohl selten ein Mensch darum gebeten hat, ein Cyborg zu werden. Doch durch diese fälschlich wahrgenommene Schuld der Cyborgs wird ihre eigene Existenz gegen sie gewendet und ihre Körper gehören nicht mehr ihnen, sondern teilweise auch dem Staat – besonders dann, wenn sie für die Testung eingezogen werden.

Eine ähnliche Veränderung wird auch bei Kesley vollzogen, wobei er noch immer als Mensch (beziehungsweise *Lunar*) gesehen wird. Sein Soldatendasein wird auch öfter erwähnt, als dass er als Mensch/*Lunar* erwähnt wird. Generell ist in *The Lunar Chronicles* die „andere“ Identität wichtiger als jene, die die Figuren miteinander verbinden würde.

Kesleys Identität wird auch immer wieder auf seinen Körper reduziert – sie nennen ihn aufgrund seiner Wolfsähnlichkeit Wolf. Auch sein Körper ist Eigentum des Staates; als Soldat wurde er gegen seinen Willen zum Wolfshybriden gemacht und seine lunarische Fähigkeit genommen, damit er von den sogenannten Thaumaturgen mental beherrscht werden kann. Somit wird ihm wiederum seine ganze Autonomie genommen.

Beide hybriden Identitäten werden ihrer Autonomie beraubt, welche sie sich schlussendlich zurückerkämpfen müssen. Cinder muss die Cyborg-Testung stoppen und Kesley muss sich jenen aufbegehren, welche ihn mental beherrschen.

In *The Lunar Chronicles* wird die hybride Identität immer in den Vordergrund geschoben, besonders in der Selbstwahrnehmung der Figuren. Diese Identität ist auch eng verwoben mit einer negativen Konnotation in der Gesellschaft.

8 Conclusio

Die vorliegende Arbeit sollte die in Kapitel 1 vorgestellten Forschungsfragen so gewissenhaft wie möglich beantworten. Durch sorgfältige Analyse der Mash-up-Romanreihe *The Lunar Chronicles* von Marissa Meyer und ihrer Hypotexte wurde versucht, unter Berücksichtigung erzähltheoretischer Modelle, die Forschungsfragen zu beleuchten. Im folgenden Kapitel sollen die anfangs gestellten Forschungsfragen zusammenfassend diskutiert werden.

FF1: Wie unterscheiden sich die Figuren im Mash-up-Roman von ihren Märchen-Vorlagen und werden ihre Rollen/Funktionen verändert oder bleiben sie unberührt? Und wenn ja, wie werden sie verändert?

Mittels intertextueller Referenzen werden Bezüge im Mash-up-Roman zu den Hypotexten hergestellt. Diese Bezüge können anhand der Figureninformation nach Jannidis' Kategoriensystem punktuell analysiert werden. Es wurde der Versuch gemacht, diese punktuelle Darstellung anhand der Aschenputtel-Darstellung zu analysieren.

Jannidis' Kategoriensystem ist ausführlich und trägt dementsprechend viel Information über einzelne Figuren zusammen, welche bei umfangreichen Werken wie *The Lunar Chronicles* verringert werden muss, weshalb nicht jede einzelne Information behandelt werden kann. Bei Figuren in Mash-up-Romanen wird das Konzept der Interfiguralität verwendet: Interfigurale Figuren werden ihren Kontexten (das heißt jenem des Hypotextes) entzogen und in neue Kontexte wiederverwendet. Diese Figuren können gleichzeitig wiederverwendete Figuren, welche sich formalen und ideologischen Strukturen des neuen Werkes anpassen. Interfigurale Figuren haben oft ein Moment der Autonomie inne, welches oft so beschrieben wird, als würden sie wie reale Menschen leben und einen eigenen Willen entwickeln. Diese Autonomie wiederum ist es, die sie in ihren verschiedenen Texten und Kontexten lebendig macht. Interfiguralität macht es auch möglich, dass die gleichen Figuren neu interpretiert und neu geschrieben und beschrieben werden können. Die häufigsten Figuren, welche wiederverwendet werden, sind Märchenfiguren und klassische Figuren wie Sherlock Holmes und Frankenstein's Monster. Neuerzählungen mit einer Änderung des Genres sind ebenso die beliebtesten Methoden, Figuren neu zu schreiben und zu interpretieren. Diese Neuerzählungen psychologisieren oftmals auch flache und eindimensionale Figuren, welche auch am geeignetsten für neue Kontexte sind. (Volks-)Märchenfiguren zählen zu den flachen und eindimensionalen Figuren, da sie oft auf eine Funktion, Rolle oder Charaktereigenschaft beschränkt sind.

Durch die Menge an Text, welche *The Lunar Chronicles* (inklusive die beiden Novellen *Stars Above* und *Fairest*) zu bieten haben, konnte nur eine der Figuren in ihrer historischen Darstellung untersucht werden: Linh Cinder, die Hauptfigur des gleichnamigen Auftaktes *Cinder* (2012). Die Figur basiert auf der Märchenfigur Aschenputtel. Namen sind eine der häufigsten Methoden, um intertextuelle Referenzen herzustellen. Cinder wird vom englischen Namen für Aschenputtel *Cinderella* hergeleitet. Durch sogenanntes back-clipping werden die letzten beiden Silben weggekürzt. Der Name referiert dennoch die Märchenfigur und hat einen starken, intertextuellen Bezug zum Hypotext, nämlich die Asche, welche Aschenputtel ihren Namen im Deutschen und im Englischen verleiht.

Die äußerlichen Figureninformationen, welche Cinder durch direkte und indirekte Bezüge zugeschrieben wird, unterscheiden sie bereits von ihren europäischen Figur-Vorfahrinnen. Durch den Ort, an welchem ihre Handlung festgelegt wird – das fiktive New Beijing im heutigen China – und durch die visuelle Darstellung am neugestalteten Covers werden mehr intertextuelle Bezüge zu Ye-Shen, einer chinesischen Variante des Aschenputtel-Stoffes, hergestellt. Zudem besitzt Cinder eine Arm- und eine Beinprothese. Die Figurenkonstellation hingegen wird vom europäischen Aschenputtel-Stoff von Jakob und Wilhelm Grimm übernommen. Als Seriencharakter werden ihr im Laufe der Handlung mehr und mehr Charaktereigenschaften zugeschrieben und abgeändert. Somit ist es möglich, die Figur immer weiter zu interpretieren. Am Ende des Textes hat sie eine vollkommen neue Rolle eingenommen: sie ist die Heldin der Geschichte, nicht mehr nur die Hauptfigur. Aufgrund des Konzeptes der *Lunar Chronicles* wird im jedem neuen Band eine neue Hauptfigur in den Fokus gesetzt, welche die Handlung weiter vorantreibt, wobei jede Figur auf einer neuen Märchenfigur beruht. Dadurch werden neue Hypotexte verwendet, wobei der neue Kontext sich handlungstechnisch näher am Hypotext orientiert als in *Cinder*.

Dieses Konzept ermöglicht neue Figurenkonstellationen, so trifft Rotkäppchen auf Schneeweißchen, was in den Hypotexten nicht möglich wäre. Im Mash-up können viele Figuren auch Doppelrollen und –funktionen einnehmen. In *The Lunar Chronicles* wird das in einzelnen Figuren am sichtbarsten. Somit nimmt die Titelprotagonistin Scarlet des gleichnamigen zweiten Bandes nicht nur die Rolle des Rotkäppchens an, sondern auch jene von Rosenrot und Belle aus *Die Schöne und das Biest*. Durch intertextuelle Referenzen zu allen drei Hypotexten können Ähnlichkeiten mit allen drei Figuren gemacht werden. Dasselbe gilt für Winter aus dem gleichnamigen vierten Band, welche Schneeweißchen und Schneewittchen in sich verbindet. Dieser Mash-up der Figuren wird jedoch am häufigsten in der Figurenkonstellation deutlich.

Eine weitere Änderung in der Neuinterpretation der Märchen ist die Transformation von bekannten Märchenmotiven. Am prävalentesten ist dies in *Cinder*, wo Cinder statt einem gläsernen Schuh ihren ganzen Fuß verliert. Die Prothese ist zu klein und dementsprechend passt sie nicht mehr wirklich, was dazu führt, dass sie ihn am Ende von *Cinder*, als sie fliehen muss, weil die böse Königin sie sonst tötet, verliert. Das Motiv des gläsernen Schuhs (oder verlorenen Fußes) stellt in *The Lunar Chronicles* mehr dar als lediglich das Objekt, welches den Prinzen zur Prinzessin führt. Der metallene Fuß macht Cinder zur Ausgestoßenen und beeinträchtigt jeden Aspekt und jede Interaktion mit der Gesellschaft, die sie durchläuft. Die Bedeutung dessen wird genauer unter FF3 behandelt.

In *The Lunar Chronicles* gibt es nicht nur intertextuelle Referenzen zu den Hypotexten, sondern auch paratextuelle. So sind die Titel der einzelnen Werke (*Cinder*, *Scarlet*, *Winter*, *Fairest*) paratextuelle Referenzen zu den Figuren sowohl in den Hypotexten als auch in den Hypertexten. Als weitere paratextuelle Referenzen gibt es Zitate, die immer vor einem neuen Abschnitt in den jeweiligen Werken stehen und welche direkt die Märchen referenzieren oder aus den Märchen genommen wurden. Diese Zitate sind oft die bekanntesten Stellen aus den Hypotexten.

Anhand der Funktionen nach Propp wurde festgestellt, dass der Handlungskreis der Figuren auch stark erweitert werden kann und somit viele Rollen und deren Funktionen der Figuren ebenfalls erweitert und abgeändert werden können. Somit umspannt Cinders Rolle nicht nur jene der Heldin, sondern auch jene der Helferin. Besonders Funktionen, wo speziell die Märchenprinzessin gerettet oder etwas, wie etwa der Schuh in *Aschenputtel*, gefunden wird, wird die Konnotation geändert und somit die ganze Funktion subversiert. Der Fund des Schuhs (oder Fußes) bedeutet nichts Positives mehr und führt nicht zum glücklichen Ende, sondern belastet die Figur und die Reaktionen anderer Figuren auf jene Figur.

Generell ist zu sagen, dass im Mash-up-Roman durch die Neuinterpretation der Figuren und durch das Konzept der Interfiguralität die Rollen und Funktionen verändert werden, sodass sie im neuen Kontext hineinpassen. Diese Änderung betrifft mehrere Aspekte im Text: es werden Motive abgeändert und die Figurenkonstellationen angeglichen, sodass ein neues Werk mit intertextuellen Referenzen entsteht. Durch diese Referenzen können Leser*innen nach wie vor die Figuren aus den Hypotexten erkennen und die Brüche beobachten, welche im Mash-up durch das Spiel zwischen Vertrautheit und Befremdung entstehen.

FF2: Wie erfolgt das World-building beziehungsweise welchen Stellenwert hat diese im Mash-up-Roman? Spielt das (veränderte) Setting überhaupt eine Rolle im Mash-up oder ist es lediglich die Kulisse für die Handlung?

Das Setting beziehungsweise das World-building haben einen großen Stellenwert in Mash-up-Romanen wie *The Lunar Chronicles*. Durch eine Änderung des Genres wurden die Figuren und die Handlung in ein Science-Fiction-Setting transferiert, wo sie dem neuen Kontext angepasst wurden. Dadurch kommt das World-building eine große Bedeutung zu. Durch Beschreibungen der Umgebung, in welcher sich die Figuren begeben, und durch Referenzen der Handlung und weltinterner Regeln können sich Leser*innen im Akt der Lektüre die Welt konstruieren. Es ist ein dynamischer Prozess, der jederzeit vom Text gelenkt werden kann.

Im Mash-up-Roman ist das World-building eine hypertextuelle Strategie, da nur durch Bekanntheit des Hypotextes und des dazugehörigen Hintergrundwissens die hypertextuellen Referenzen gedeutet werden können. Damit deckt sich die Annahme Wolfs, dass sich der Ausbau imaginärer Welten sich auf bereits vorhandenes Material verlässt. Im Mash-up-Roman bedeutet das insofern nun, dass bestimmte Konstellationen und Regeln der Welt des Hypotextes übernommen werden können und in den neuen Kontext eingebaut werden können.

Wolf definiert vier verschiedene Entwicklungslevel, mit welcher das World-building erfolgen kann: nominal, kulturell, natürlich und ontologisch. Alle vier Level finden in *The Lunar Chronicles* Anwendung. Nicht nur das, sie liefern weitere Referenzen auf den Hypotext und betten diese Referenzen im neuen Kontext ein. Dazu werden auch metonymische Namen für Objekte verwendet, welche in der realen Welt Anwendung finden. Der größte Teil des World-buildings findet in den kulturellen (Neu)Erfindungen statt: so gibt es neue Artefakte, Objekte, Technologien und so weiter. Einer der größten Plotpunkte ist eine kulturelle Neuerfindung: die seuchenartige Krankheit *Letumose*, welche sich pestähnlich auswirkt.

Zudem ist die Erfindung der Gesellschaft der Mondkolonie eine kulturelle Neuerfindung. Sie ist stark dystopisch und ungleich jener, wie sie auf der Erde dargestellt wird. Dies ist insofern eine wichtige Neuerfindung, da die Gesellschaft auf dem Mond Ausgangspunkt für viele Handlungspunkte im Text ist. Die Beschreibung des Mondes und wie die Kolonie aufgebaut wurden, ist eine natürliche Änderung; das Ökosystem ist komplett erfunden, inklusive jeglicher Ressourcen, die auf dem Mond zu finden sind. Durch ihre Spärlichkeit ist wiederum ein klassisches Science-Fiction-Motiv vorhanden: die Invasion eines Planeten – in diesem Fall will die Regierung des Mondes die Erde übernehmen, um somit an die Ressourcen zu kommen. Diese Motivation ist jene, die den Plot in *Cinder* lostritt. Dadurch, dass Erfindungen im natürlichen Bereich des World-buildings nicht zwingend komplett neu sein müssen, wird sich

hier am meisten auf vorhandene Bereiche in der realen Welt verlassen. Dies sieht man auch in *The Lunar Chronicles*, da die Oberfläche des Mondes wie der reale Mond beschrieben wird: viel Sand und Dunkelheit durch die Abwesenheit der Sonne.

Das letzte Level sind ontologische Änderungen und Erfindungen. Diese betreffen Abänderungen jeglicher Parameter der realen Welt – das heißt, es werden physische Gesetze verändert. Aufgrund dessen, dass diese Abänderungen in der fiktiven Welt dennoch schlüssig sein müssen, verlassen sich viele Autor*innen auf bereits vorhandene, bekannte Konzepte und verbinden diese neu miteinander. Über-Lichtgeschwindigkeit bis Wurmlöcher für Raum-Zeit-Reisen sind die bekanntesten Beispiele.

Das World-building in *The Lunar Chronicles* erfolgt kontinuierlich in unterschiedlichen Graden: während in den ersten beiden Werken *Cinder* und *Scarlet* auf eine Darstellung der Erde fokussiert wird, so erfolgt in *Cress* und *Winter* eine konkrete Darstellung und Beschreibung des Mondes und seiner Gesellschaft. Dieses World-building wird weitergeführt in der Novelle *Fairest* und der Anthologie *Stars Above*.

Zudem ist die Welt der *Lunar Chronicles*, wie so viele Mash-up-Welten, eine mögliche Welt. Das bedeutet, dass die Welt auf einer „Was wäre, wenn“-Frage basiert. Aufgrund der schieren Menge an Text, welche das Universum der *Lunar Chronicles* produziert, ist es nicht möglich, eine konkrete Frage für das Gesamtwerk zu formulieren. Zu Beginn jedoch ist es die Frage, was wäre, wenn Aschenputtel ein Cyborg wäre? Denn die Existenz eines Cyborgs setzt zu einem gewissen Grad das Vorhandensein einer Welt im Science-Fiction-Schema voraus.

Das Science-Fiction-Genre ist hier auch noch wichtig, da verschiedene Topoi – nicht nur jenes des Cyborgs – in der Handlung wichtig werden, unter anderem jener der Invasion durch Aliens oder das Vorhandensein bestimmter Technologien (Raumschiffe, interplanetarische Reisen).

Abschließend ist zu sagen, dass das World-building fortlaufend im Text expandiert und mit narrativer Information gefüllt wird. Diese Information impliziert nicht nur Regeln, welche in dieser Welt gelten, sondern auch gesellschaftliche Normen und Strukturen, welche oft auf realer Information basieren. Durch die interne Fokalisierung auf spezifische Figuren des extradiegetischen Erzählers ist jegliche Information vorerst ungesichert, bevor sie durch Wiederholung als verlässlich gilt. Durch das Vermischen von futuristischer Science-Fiction- und Märchenwelt können Leser*innen nicht nur auf enzyklopädisches Wissen, sondern auch auf bekannte Märchenstrukturen und –hierarchien zurückgreifen. Die Exposition im Text baut die Welt auf, wobei Lücken notwendigerweise seitens der Leser*innen gefüllt werden.

Das World-building nimmt im Mash-up-Roman einen großen und wichtigen Stellenwert ein, jedoch können ohne die Kenntnis des Hypotextes viele hypertextuelle Referenzen verloren

gehen. Dies setzt immer ein Kenntnis des Hypotextes voraus, besonders, wenn bekannte Topoi bestimmter Genres verwendet werden, wie etwa die Invasion durch Aliens oder Motive wie der verlorene Schuh oder eine hierarchische Gesellschaft, wie sie im Hypotext der Märchen oft gegeben sind. Wie bereits erwähnt ist das World-building im Mash-up-Roman eine primäre Rolle gegeben und sie ist ein höchst interaktives Mittel der Erzählung, um veränderte Strukturen darzustellen.

FF3: Welche Themen und Motive werden im Science-Fiction-Mash-up der *Lunar Chronicles* verwendet? Wie wirken sich diese auf die Behandlung der Figuren aus?

Eine wichtige Rolle in *The Lunar Chronicles* spielen das Thema und die Motive des Transhumanismus beziehungsweise Posthumanismus und die herkömmlichen Ästhetiken des Body-horror-Genres. Wie bereits erwähnt ist der post-/transhumanistische Aspekt ein wichtiger Bestandteil in der Charakterisierung verschiedener Figuren und im World-building, vor allem, was die fiktive Gesellschaft belangt. Es kommen beide Theorien als Thema zur Anwendung: Cinder als Cyborg ist eine inhärent transhumanistische Figur, da sie mittels technologischer Aufrüstung und Weiterentwicklung gerettet wird. Ihr wird durch den Umstand der Aufrüstung – die Rettung ihres Lebens – die Autonomie der Entscheidung genommen. Gleichzeitig bedeutet der Eingriff, dass sie in der fiktiven Welt als Staatseigentum gilt. Kesley – oder Wolf, wie er ihr in der Erzählung immer wieder genannt wird – ist ebenfalls eine transhumanistische Figur, während Iko, die Hilfsandroidin, dem Posthumanismus zugeordnet werden kann.

Cinder als Cyborg liefert eines der wichtigsten Motive, wie die fiktive Gesellschaft post- und transhumane Körper behandelt. Sie gilt in der Gesellschaft als Außenseiterin, welche sogar – aus Sicht der Gesellschaft – zur Übertragung tödlicher Krankheiten beiträgt. Ihr Körper ist inhärent transhuman, zu einem gewissen Prozentsatz nicht mehr menschlich. Er ist zudem mit Kabeln durchzogen und ihr Gehirn funktioniert ähnlich wie ein Computer. Die Sprache rund um Cinder ist modern und oft werden technische Ausdrücke verwendet, um Taten zu beschreiben, die sie (oder ihr Gehirn ohne ihr Zutun) ausübt. Durch die Transzendierung des Menschlichen wird sie oft nicht einmal als menschlich angesehen und in vielen Situationen empfindet sie sich selbst nicht mehr als menschlich, sondern als Monster.

In *Fullmetal Alchemist* durchlebt eine der Hauptfiguren namens Edward Elric eine ähnliche Transformation: bei einem Unfall verliert er einen Arm und ein Bein (spiegelverkehrt zu Cinders Situation). Diese Gliedmaßen werden durch hochentwickelte Prothesen namens Automail ersetzt. Während Cinder keine Wahl hatte, als ein Cyborg zu werden und dieser Status sie immer wieder ausgrenzt, entschließt sich Edward dazu, sich eine Automail anfertigen zu

lassen und diese Prothesen helfen ihm zu einem berühmt-berüchtigten Status. Jedoch werden in beiden Erzählungen die Prothesen in bestimmten Situationen zum Problem: bei Kälte schmerzen die Verbindungsteile zwischen Körperteil und Prothese. Zudem müssen sie regelmäßig gewartet werden, damit sie intakt bleibt.

Da in *The Lunar Chronicles* der posthumane beziehungsweise transhumane Körper einen integralen Bestandteil der Figuren darstellt, wird er immer wieder in den Vordergrund geschoben. Oftmals werden die Figuren auf diesen Aspekt reduziert; die hybride, transhumane Identität ist vorrangig. Dies resultiert darin, dass die Figuren diesem nicht entfliehen können und selbst, wenn sich andere Rollen und Funktionen eröffnen, werden sie weiterhin zuerst auf den transhumanen Aspekt reduziert, bevor dieser zur Seite gelegt werden kann. Diese Identität ist vorwiegend negativ konnotiert und macht die Figuren im Narrativ zu Außenseitern. Die visuelle Komponente – Cinders Prothesen, die Kabel und Eigenschaften jener und Kesleys gesamtes wolfsähnliches Aussehen – tragen zum „othering“ bei und können nicht überwunden werden. Selbst wenn versucht wird, die visuelle Komponente zu verstecken, wird im Text darauf hingewiesen, dass viele Figuren es trotzdem wissen, was sich darunter versteckt.

Philosophische Fragen des Posthumanismus, wie etwa die Frage der Unsterblichkeit, werden erwähnt, aber nicht weiter behandelt. Sie sind zwar wesentliche Bestandteile in der Erzählung und werden regelmäßig aufgeworfen, aber nie im Detail behandelt, trotz der Existenz von Roboter und Androiden, die zwar nicht sterben können, aber durch menschliche Hand instandgehalten werden müssen, damit sie nicht defekt werden.

Die negative Konnotation der hybriden Identität zieht sich durch die Erzählung und beeinflusst sämtliche Interaktionen der Figuren mit anderen Figuren. Dies ist in *Fullmetal Alchemist* nicht so: hier wird das Vorhandensein von Automail gutgeheißen und sogar kapitalisiert. Wie bereits erwähnt wird auch in dieser Erzählung die Prothese mit Schmerz und Gewalt verbunden. Das traumatische Erlebnis wird wiederholt. Die Instandhaltung der Prothese zeigt einen Klassenunterschied zwischen den Figuren: Cinder muss ihre Prothese selbst reparieren, während Edward sich eine Mechanikerin anstellen kann, welche ihm auch die neueste Technologie zur Verfügung stellt. Cinder muss jahrelang mit einer zu kleinen Prothese herumlaufen. Das Wiederanschrauben oder Neuverbinden mit den Nerven ist ein unangenehmer, schmerzhafter Prozess, der nicht leichter wird. Immer wieder wird dargestellt, dass es ein weiterer, negativer Aspekt der Prothesen ist.

Die sekundäre Figur Kesley wird ebenfalls im Laufe der Handlung transformiert. Seine Verwandlung wird explizit beschrieben. Durch diese visuelle Deskription wird das Bild des body horrors evoziert. Die schmerzhafter Transformation resultiert in einem Hybriden, dessen

Gestalt Mensch und Tier verweilt; Kesley ist im Endeffekt weder das eine noch das andere. Sein menschlicher Körper hat animalische Attribute, besonders sein Gesicht und seine Gliedmaßen sind tierähnlicher als menschlich. In *Fullmetal Alchemist* begegnet man ebenfalls einer transhumanistischen Figur, wobei diese schlussendlich mehr Tier als Mensch ist: Nina Tucker. Ihr Vater transformiert sie und ihren Hund zu einem Lebewesen. Als tragisches Symbol menschlichen Schaffens überlebt sie das Kapitel nicht, in welchem sie vorkommt. Bei Figuren wie Nina und Kesley werden sie mit Tieren verschmolzen, was eine horrorartige Ästhetik hervorbringt. Diese evoziert ein konstantes Bild des Schmerzes und Grauens. Auch das Vokabular rund um die Transformation ist tierähnlich und verändert sich nicht, selbst nachdem sie vollendet ist.

Zuletzt werden die hybriden Körper als Eigentum der Regierung angesehen. Bei Cinder äußert sich dieser Umstand durch das Cyborg-Einberufungsprogramm, wo dem Körper eine unheilbare Krankheit gespritzt wird, in der Hoffnung auf ein Heilmittel. Kesley hingegen wird vom Militär eingezogen und dann gegen seinen Willen transformiert. Dies äußert sich in starken negativen Gefühle gegenüber jenen Figuren, die ihnen das zugefügt haben. Dem hybriden Körper wird jegliche Autonomie genommen, wobei die Figuren selbst keine Autonomie über die Entscheidung vorweisen können.

Die Ästhetik des Body horrors finden eine große Verwendung in *The Lunar Chronicles*, während der Post- und Transhumanismus Themen und Motive liefern. Nicht nur in der Erzählung werden Aspekte und Fragestellung aufgegriffen (wenn auch nicht immer beantwortet), sondern auch in der visuellen Darstellung. Dadurch werden Kontexte und Aspekte beleuchtet, die in den Hypotexten nicht möglich sind.

Als ein in der Populärkultur junges, aber andauerndes Phänomen sind Mash-up-Romane in der Forschung noch nicht besonders breit vertreten. Mit der vorliegenden Arbeit wurde versucht, einen kleinen Teil zur Schließung der Forschungslücke beizutragen. Besonders im Bereich der Kinder- und Jugendbuchliteratur finden sich aktuell noch kaum publizierte Forschungsarbeiten zum Phänomen des Mash-ups. Dennoch gibt – und wird es immer wieder – neue Interpretation zu uns bekannten und geliebten Märchenfiguren geben, denn sie haben immer wieder „every intention of being blissfully happy for ever, ever after.“ (*Stars Above*, S. 369)

9 Quellenverzeichnis

9.1 Literatur

- Ai-Ling-Louie: *Yeh-Shen. A Cinderella-story from China*. New York: Philomel Books 1982.
- Arakawa, H.: *Fullmetal Alchemist* 1. 2. Auflage. Hamburg: Altraverse 2022.
- Disney: *Das große goldene Buch der Prinzessinnen*. Hamburg: Carlsen Verlag 2021.
- Grimm, W.; Grimm, J.: *Kinder- und Hausmärchen*. Band 1. Ditzingen: Reclam 2010.
- Meyer, M.: *Cinder*. New York: Square Fish 2020.
- Meyer, M.: *Scarlet*. New York: Square Fish 2020.
- Meyer, M.: *Cress*. New York: Square Fish 2020.
- Meyer, M.: *Winter*. New York: Square Fish 2020.
- Meyer, M.: *Stars Above*. New York: Square Fish 2020.
- Meyer, M.: *Fairest*. New York: Square Fish 2020.
- Perrault, Ch.: *Die schönsten Märchen aus alter Zeit. Neu erzählt von Moritz Hartmann*. 3. Auflage. Köln: Anaconda 2017.
- Arnds, P.: *Lycanthropy in German literature*. Basingstoke: Palgrave Macmillan 2015.
- Bertetti, P.: *Building science-fiction worlds*. In: *World Building*. Transmedia, Fans, Industries. Hrsg. von Marta Boni. Amsterdam: Amsterdam University Press 2017, S. 47-61.
- Borham-Puyal, M.: *New adventures in old texts. Gender roles and cultural canons in twenty-first-century mash-ups*. In: *The Journal of Popular Culture* 51 (2018), Heft 6, S. 1312-1331.
- Daly-Galeano, M.: *“Oh Dear, Yes!” Mashing up Little Women, vampires and werewolves*. In: *Women’s Studies* 48 (2019), Heft 4, S. 393-406.
- Denson, S.: *Marvel Comics’ Frankenstein. A case study in the media of serial figures*. In: *Amerikastudien* 56 (2011), Heft 4, S. 531-553.
- Denson, S.; Mayer, R.: *Grenzgänger. Serielle Figuren im Medienwechsel*. In: *Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*. Hrsg. von Frank Kelleter. Bielefeld: transcript Verlag 2012, S. 185-204.
- Eco, U.: *On the ontology of fictional characters. A semiotic approach*. In: *Sign System Studies* 37 (2009), Heft 1-2, S. 82-89.
- Fehler, J.; Schäfke-Zell, W.: *From paratext to polyprocess. The „quirky“ mashup novel*. In: *Adaption in the Age of Media Convergence*. Hrsg. von Werner Schäfke-Zell und Johannes Fehrle. Amsterdam: Amsterdam University Press 2019, S. 87-110.
- Flanagan, V.: *Technology and identity in young adult fiction. The posthuman subject*. Basingstoke: Palgrave Macmillan 2014.

- Freeman, M.: *A world of Disney. Building a transmedia storyworld for Mickey and his friends.* In: World Building. Transmedia, Fans, Industries. Hrsg. von Marta Boni. Amsterdam: Amsterdam University Press 2017, S. 93-108.
- Genette, G.: Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe. 7. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2015.
- Genette, G.: Paratexte. Das Buch vom Beiwerk des Buches. 6. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2016.
- Haraway, D.: *A manifesto for cyborgs. Science, technology, and socialist feminism in the 1980s.* In: Thinking Gender. Hrsg. von Linda Nicholson. London/New York: Routledge 1990, S. 190-233.
- Hayles, K.: *The life cycle of cyborgs. Writing the posthuman.* In: *Cybersexualities. A reader in feminist theory, cyborgs and cyberspace.* Hrsg. von Jenny Wolmark. Edinburgh: Edinburgh University Press 1999, S. 157-173.
- Jannidis, F.: Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie. Berlin/New York: Walter de Gruyter 2004.
- Jenkins, H.: *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st century.* Cambridge/Massachusetts/London: The MIT Press 2009.
- Jenkins, H.: *Monstrous beauty and mutant aesthetics rethinking Matthew Barney's relationship to the horror genre.* In: The Wow Climax. Tracing the Emotional Impact of Popular Culture. Hrsg. von Henry Jenkins. New York: New York University Press 2022, S. 41-56.
- Jorgensen, J.: *Quantifying the Grimm corpus. Transgressive and transformative bodies in the Grimms' fairy tales.* In: *Marvels & Tales* 28 (2014), S. 127-141.
- Krüger, O.: Virtualität und Unsterblichkeit. Gott Evolution und die Singularität im Post- und Transhumanismus. Freiburg/Berlin/Wien: Rombach Verlag, 2. Auflage, 2019.
- Lykissas, A.: *Popular culture's enduring influence on childhood. Fairy tale collaboration in the young adult series The Lunar Chronicles.* In: *Global Studies of Childhood* 8 (2018), Heft 3, S. 304-315.
- Martínez M./Scheffel M.: Einführung in die Erzähltheorie. 9. Auflage. München: C.H. Beck 2012
- Müller, W.: *Interfigurality. A study on the interdependence of literary figures.* In: Intertextuality. Hrsg. von Heinrich Plett. Berlin/New York: Walter de Gruyter 1991, S. 101-121.
- Nikolajeva, M.: *Memory of the present. Empathy and identity in Young Adult fiction.* In: *Narrative Works: Issues, Investigations & Interventions* 4 (2014), Heft 2, S. 86-107.
- Propp, V.: *Morphology of the folktale.* 20. Auflage. Austin: University of Texas Press 2019.
- Pull, J. M.: *Encyclopedia of the zombie. The walking dead in popular culture and myth.* Greenwood 2014.
- Salvati, A.: *History bites. Mashing up history and gothic fiction in Abraham Lincoln: Vampire Hunter.* In: *Rethinking History* 20 (2016), Heft 1, S. 97-115.

Stone, K.: *Things Walt Disney never told us*. In: The Journal of American Folklore 88 (1975), S. 42-50.

Wagner, S.: Egger, S.: Mashing-up Werther. Zu (trans-)nationalen Goethe-Adaption in der zeitgenössischen Online-Kultur. In: Klassik als kulturelle Praxis. Hrsg. von Paula Wojcik, Stefan Matuschek, Sophia Picard u. Monika Wolting. Berlin/Boston: De Gruyter 2019, S. 435.-454.

Wagner, S.: Monströse Romanzen und romantische Monster. Zum Zeitgeist der Millennial-Generation in deutschsprachigen Mash-up-Romanen. Würzburg: Königshausen & Neumann 2019.

Wolf, M.: *Concerning the „sub“ in „subcreation“: The act of creating under*. In: World-Builders on world-building. An exploration of subcreation. Hrsg. von Mark Wolf. New York: Routledge (2020), S. 132-142.

Ziolkowski, T.: *„Figures on loan“: Varieties of Literary Thematics*. Princeton: Princeton University Press 1983, S. 123-151.

9.2 Abbildungen

Abbildung 1: Kapitel 9, S. 362.	73
Abbildung 2: Kapitel 6, S. 232.	74
Abbildung 3: Kapitel 9, S. 383.	76
Abbildung 4: Kapitel 5, S. 204.	77

10 Anhang

10.1 Abstract

Neuerzählungen sind eine beliebte Strategie, um alte Texte in einem neuen Licht erscheinen zu lassen. Marissa Meyers Science-Fiction-Serie *The Lunar Chronicles* (2012-2015) ist eine beliebte Jugendbuchserie, welche die bekannten Märchen *Aschenputtel*, *Rotkäppchen*, *Rapunzel* und *Schneewittchen* neu erzählt und in neue Kontexte setzt. Im Prozess der Neuerzählung werden die Figuren, die erzählte Welt verändert und das Genre gewechselt. Der sogenannte Mash-up entsteht.

Das Ziel der Masterarbeit ist es, drei verschiedene Aspekte der Mash-up-Darstellung zu diskutieren: die transformierten Figuren, welche von Märchenprinzessin zu Heldin einer Science-Fiction-Serie oder böser Wolf zu Jäger reichen, die erzählte Welt und die Ästhetik und grundlegende Philosophie. Um dieses Ziel zu erreichen, werden folgende Forschungsfragen bearbeitet: Wie unterscheiden sich die Figuren im Mash-up-Roman von ihren Märchen-Vorlagen und werden ihre Rollen verändert oder bleiben sie unberührt? Und wenn ja, wie werden sie verändert? Wie erfolgt das World-building beziehungsweise welchen Stellenwert hat diese im Mash-up-Roman? Spielt das (veränderte) Setting überhaupt eine Rolle im Mash-up oder ist es lediglich die Kulisse für die Handlung? Welche Motive werden in einem Science-Fiction-Mash-up wie *The Lunar Chronicles* thematisiert?

Die Beantwortung der Forschungsfragen erfolgt anhand der Figurenkategorien von Jannidis, Propps Theorie zu märchenhaften Handlungskreisen und Wolfs Theorie zum fiktionalen World-building. Durch den Vergleich mit *Fullmetal Alchemist* werden transtextuelle Motive aufgezeigt, welche in beiden Serien in unterschiedlicher Form vorkommen. Zudem konnten die posthumanistischen beziehungsweise transhumanistischen Themen, welche beiden Werken zugrunde liegt, eruiert werden. Indem bestimmte Aspekte und Denkmuster der Themen durch die Möglichkeit der Veränderung im Mash-up in die Erzählung integriert werden, können moralisch-ethische Fragestellungen als zentrales Motiv im Text behandelt werden.