

Vermittler zwischen den Medialitäten. Zu Brendan Frasers Körperperformanz in der Adaption von Cornelia Funkes Roman *Tintenherz*

Markus Engelns

Universität Duisburg-Essen

In einem Interview, das Cornelia Funke anlässlich der Verfilmung ihres Romans *Tintenherz* gegeben hat, erzählt die Autorin, dass sie sich schon im Schreibprozess den Hollywood-Schauspieler Brendan Fraser als Vorlage und Hauptdarsteller für Mo Folchart vorgestellt habe. (tip 26/2008) Sowohl seine Erzählerstimme als auch seine schauspielerische Bandbreite habe sie beeindruckt. Der hier vorgeschlagene Vortrag will sich dieses Spektrums mit einem besonderen Bezug auf seine Körperperformanz aus medienwissenschaftlicher Perspektive annähern. Frasers größte Filmerfolge haben allesamt gemein, dass seine Rollen hier meist ungewollt in fremde Welten entführt werden, innerhalb derer es die Hauptaufgabe ist, wieder zurück zur Normalität zu gelangen. Zu nennen sind hier Filme wie *George of the Jungle* (1997), *The Mummy* (1999), *Monkeybone* (2001), *Journey To The Center Of The Earth* (2008) – oder eben *Tintenherz* (2008). Oft zeigen diese Filme darüber hinaus opulent ausgestattete CGI- und Set-Welten, die ganz im Gegensatz zur körperlichen und charakterlichen Erdung von Frasers Schauspiel stehen. Dabei vermittelt Frasers Performanz in *Tintenherz* nicht nur zwischen der alltagsrealistischen primären und der fantastischen sekundären Welt, sondern auch zwischen den analogen Körpern und den digitalen Effektwelten, zwischen dem Reich der Kinder und dem der Erwachsenen sowie zwischen den intertextuellen Querverweisen, die schon den Roman auszeichnen. Der Vortrag widmet sich dieser Vermittlungsleistung, um herauszustellen, wie Frasers Darstellung im Film selbst zum Fokus intermedialer Bezugnahmen wird.

Markus Engelns, Dr. phil., ist Akademischer Rat am Institut für Germanistik der Universität Duisburg-Essen. Er hat zur Frage der Narrativität von Videospielen promoviert. Seine Forschungsschwerpunkte liegen in der Medienkulturwissenschaft und ihrer Didaktik, v.a. in der medientheoretischen, diskursanalytischen und narratologischen Untersuchung von Videospielen, Filmen und Comics. Ausgewählte Veröffentlichungen: Spielen und Erzählen. Computerspiele und die Ebenen ihrer Realisierung. Heidelberg: Synchron 2014; Dinieren in der Apokalypse. Realitäten des Abendessens in Endzeitfilmen. In: Balint, Iuditha/Engelns, Markus/Parr, Rolf (Hgg.): *Realismus als Effekt des Ökonomischen in neuen Medien*. In: *Medienobservationen* 2018; »[E]ine Literatur der [...] Verbindungen«. Comics als interdiskursive Erzählungen über Medien. In: Brunken, Otto/Giesa, Felix (Hgg.): *Erzählen im Comic*. Essen: Ch. A. Bachmann Verlag 2013, S. 77–87.