

2. Theoretische Ansatzpunkte zur Fiktionalität

2.1 allgemeine Überlegungen

Basisdefinition „Fiktionalität“, „fiktiv“ und „fiktional“

Fiktionalität ist ein multidimensionales und komplexes Phänomen und daher Gegenstand einiger Forschungskontroversen, die sich im Kern damit zusammenfassen lassen, dass diskutiert wird, ob es ausreicht,

1. nach **textimmanenten Elementen** zu suchen (v.a. **Textstrukturen, Gestaltungstechniken, Bilder und Symbolik** – der Text wird hierbei als **konstruiertes semiotisches Symbol- und Zeichensystem/ „sekundäre Welt“** definiert), oder ob
2. Fiktionalität **zusätzlich durch Gattungszuordnungen** und durch **textexterne (Kontext-) Kriterien** wie zu erlernende **soziale Konventionen** festgelegt werden muss, um eindeutig als **konstruiertes Artefakt** erkennbar zu sein.

Die sozialen Konventionen steuern Erwartungshaltungen sowie Rezeptionsweisen der Rezipienten, die in der Forschung als unausgesprochener **„Fiktions-/Fiktionalitätspakt“ zwischen Rezipient, Werk und Autor bzw. als „Make Believe“ und als „Als-ob-Welt“** modelliert werden und den Rezipienten ein unverbindliches, imaginäres, aber reflektierbares Probehandeln ermöglichen (z.B. durch Identifikation bzw. Empathie oder durch kritische Distanz zu den Figuren). Fiktionale Kunstwerke sind also markierte fiktionale Welten, die **nicht mit der außertextuellen Realität in einer verbindlichen 1:1-Relation** stehen, aber während der Rezeption der **„(willing) suspension of disbelief“** unterliegen.

Aus den zwei Aspekten der Fiktionalität – Textimmanenz und Kontexte in Form von Konventionen – ergibt sich die **gängige Definition von „fiktiv“ und „fiktional“**:

1. **fiktiv**: Textimmanente Hinweise auf den Status eines Werks als Fiktion durch typische Gestaltungsmittel wie Einsatz von Dingsymbolen und Raumsymbolik (bei „Das Parfum“ z.B. Geburts- und Todesort Grenouilles) als Teil der Mehrdeutigkeit; Einsatz bestimmter Darstellungstechniken wie Ironie, Innensicht, Innere Monologe oder subjektiv wertende Erzähler; typische Strukturen und Gestaltungsmittel einer Gattung bzw. Textsorte.
2. **fiktional**: Außertextuelle und kontextbezogene Merkmale wie Paratexte (z.B. Cover-Hinweis auf die Gattung, klärende Vor- und Nachworte, Covertexte), die gleichzeitig den Status der Textsorte bzw. Gattung als künstlerisch gestaltete Fiktion klarstellen und damit fiktive Elemente sowie typische Gestaltungsmittel plausibler machen. Hier spielen zudem die Kunstkonzepte („literarische Epochen“) eine wichtige Rolle dafür, was als typisch empfunden wird.

Ästhetizität/ Poetizität als Zusatzkriterium – Fiktionen als Kunstwerke

Wenn wir über Literatur im Sinne des Bildungsplans reden, geht es um fiktionale und nicht-fiktionale Texte (letztere dann Sachtexte genannt). Fiktionale Literatur umfasst allerdings nicht nur das „Erfundene“, denn in Sachtexten können mittels Szenarien ebenfalls erfundene Dinge integriert werden, sondern auch das **spezifisch ästhetische Element, das sich in Begriffen wie „Belletristik“ und „Artefakt“ zeigt (Poetizitäts- bzw. Ästhetizitätskriterium)**. Dementsprechend macht es Sinn, zudem die Art der Gestaltung/ Machart der Texte und ihre Fertigkeiten, dadurch Imagination zu erzeugen, zu untersuchen.

Machart der Texte – Rolle von Gattungen und Paratexten

Für die Bedeutung der kontextorientierten Faktoren der Fiktionalitätstheorie zusätzlich zu den textimmanenten Faktoren spricht, dass manche historisch-populärwissenschaftlichen Texte viele formale Ähnlichkeiten zu historischen Romanen (also fiktionale, belletristische Texte) aufweisen und es daher keine klare Trennung über die Machart gibt, sondern vielmehr **Hinweise auf die Gattung** (hier im Sinne von *Wilhelm Voßkamp* auch als literarisch soziale Institutionen verstanden), um mit deren Zuordnung Klarheit schaffen, **ob es sich um eine Fiktion handelt** oder nicht (aktuelles Beispiel dafür ist *Alberto Angela: „Pompeji: Die größte Tragödie der Antike“ (2016)*). Diese Zuordnung wird begünstigt **durch Paratexte** (im Sinne von *Gérard Genette*), z.B. **durch Umschlagtexte**.

Selbst die Historiker mussten sich der Diskussion stellen, dass wissenschaftliche Texte literarische Muster, z.B. der Tragödie, in ihrer Darstellungsstruktur übernommen haben (vgl. *Hayden White „Auch Klio dichtet oder die Fiktion des Faktischen“ (1986)*). Die Frage, ab wann Fiktionalität historisch vorauszusetzen ist, hat zudem zu heftigen Kontroversen darüber geführt, ob es in mittelalterlichen Ritterepen bereits eindeutige fiktionale Elemente gegeben habe oder ob – bedingt durch Glaube an Magie, Anderswelt etc. davon ausgegangen werden müsse, dass es im Mittelalter entweder gar keine oder eine völlig andere Vorstellung von Fiktionalität gegeben habe. Um diese – für den Schulunterricht zumeist unnötigen – Diskussionen zu vermeiden, wird hier davon ausgegangen, dass **spätestens seit dem 18. Jahrhundert vom heutigen, modernen Fiktionalitätsverständnis** ausgegangen werden kann (vgl. hierzu u.a. die Positionen von *Aleida Assmann* und *Niklas Luhmann*).

Für die **Gattungen Lyrik und Dramatik** ist die Zuordnung zur Fiktionalität und die **Erkennbarkeit eines ästhetischen „Gemacht seins“ als Artefakt fast durchgängig eindeutig durch formale Aspekte und Layout erkennbar**: Lyrik ist verkürzte und geformte Sprache in Verszeilen, zur Dramatik gehören alle Texte, die Regieanweisungen und wörtliche Redeanteile haben und daher markieren, dass sie auf einer Theaterbühne, also in einem klar konventionell definierten „Setting“, inszeniert werden (im Regelfall als Fiktion markiert durch eine erkennbare Trennung zwischen Publikum und Bühne und entsprechend konventionalisierte „Rituale“ der Rezeption).

Selbst- und Fremdreferenz, Hybridität

Problematisch ist vielmehr die Gattung Epik, v.a. in den Textsorten Roman und Erzählung, da es hier hybride Formen gibt, v.a. der historische Roman, die Sachtexten, v.a. dokumentarischen Darstellungen, ähneln (umgekehrt gilt dasselbe, s.o.). **Realistische fiktionale Texte der epischen Textsorten sind oft so realitätsnah gestaltet, dass sie „homolog“ (strukturverwandt zur Realität) sind, weil sie viele Fremdreferenzen aufnehmen**. Diese sind häufig **eingebaute Fakten (so genannte „Spolien“)**, wie z.B. historische Persönlichkeiten als handelnde Figuren oder historische Ereignisse und Orte als Teil des „Settings“ der Handlung, zum anderen kann die **komplette Handlung nahe an der außertextuellen historischen bzw. sozialen Realität konstruiert** sein (Bsp. *Storm „Der Schimmelreiter“*; *Hesse „Unterm Rad“*) – ein Aspekt, der besonders zur **Homologie** beiträgt.

Sachtexte versuchen allerdings Wirklichkeit möglichst glaubwürdig und genau abzubilden und ggf. Handlungsanweisungen zu geben, sie beanspruchen **Referenzialität auf die außertextuelle Realität der Alltagswelt** (u.a. gesteuert durch soziale Konventionen), die Fiktionen nicht beanspruchen, zumal sie oft mehrdeutig/ polyvalent sind. *Ansgar Nünning* hat in diesem Zusammenhang eine Typologie entwickelt, die es erlaubt, alle Formen der Fiktionalität in Romanen systematisch zu erfassen, auch diejenigen, die viele homologen Elemente enthalten und mit textimmanenten Elementen der Machart zu verbinden (vgl. *A. Nünning „Von historischer Fiktion zu historiographischer Metafiktion: Theorie, Typologie und Poetik des historischen Romans“ (1995)*). Dies ist implizierte Grundlage des hier vorliegenden Readers. Historische Romane („Das Parfum“ referiert auch darauf) haben durch ihren Bezug auf Fakten aus der Historie und z.T. auch Historiographie einen hybriden Charakter.

2.2 Didaktische Überlegungen – Elemente des Fiktionalen

Aus dem bisher Gesagten ergibt sich das Problem, wie – im Sinne einer didaktischen Reduktion – die SuS überhaupt im Sinne der inhaltlichen Kompetenzen (Literatur, IK 5-6) Fiktionalität erkennen und verschiedene Formen differenzieren können. Daher werden im Folgenden einige besonders gut erkennbare Merkmale des Fiktionalen exemplarisch hervorgehoben, um eine Analyse des Phänomens Fiktionalität didaktisierbar und anschaulich zu machen.

Als **besondere Kernmerkmale** ergeben sich hierbei v.a. die **Symbolik** und **Leitmotivik** sowie die **Intertextualität**,¹ die wiederum bedeutsame Teile des Phänomens der **Mehrdeutigkeit fiktional-ästhetischer Literatur** sind.² Ferner interessant ist das Phänomen der Phantastik/ des Wunderbaren.

Tabelle 1: Welche Elemente kennzeichnen Fiktionalität? - didaktisierbare Kernmerkmale der Fiktionalität:

Zu untersuchende Phänomene	Kompetenzen
<p>Ästhetik und Verhältnis von Realität und Fiktionalität: u.a. Symbolik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einbettung von faktischen „Spolien“ in eine gestaltete, fiktionale Welt • Ästhetik als Machart: Gestaltungstechniken – Wirkung/ Leserlenkung, Imagination, Funktion von Fiktionen (-> Deutungsebenen: z.B. Identifikation oder Distanzierung und Kritik • Symbolische Ebenen des Fiktionalen (-> Mehrdeutigkeit) sowie Idealisierungen (z.B. Heldenkonstruktionen; Heldenreise, Raumsymbolik, Leitmotive) 	<p>pbK, v.a.</p> <p>14. die ästhetische Qualität eines Textes erfassen und ihn als gestaltetes Produkt begreifen</p> <p>16. Mehrdeutigkeit als konstitutives Merkmal literarischer Texte erkennen und nachweisen und alternative Lesarten bei ihren Verstehensentwürfen berücksichtigen</p> <p>29. das Verhältnis von Wirklichkeit, Fiktionalität und Virtualität reflektieren</p>
<p>Gattung/ Textsorte und Intertextualität</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gattungsmerkmale – Zuordnung zu Textsorte; Paratexte als Hilfsmerkmale • Intertextualität (thematische und motivische Bezüge - Zitate - literarische Reihe) <p>-> Strukturierung und ästhetische Gestaltung der fiktionalen Welt, Erweiterung der Deutungshorizonte durch Intertextualität</p>	<p>pbK, v.a.</p> <p>5. zwischen textinternen und textexternen Informationen sowie intertextuellen Bedeutungszusammenhängen unterscheiden; literarisches Vorwissen, Kontextwissen, fachliches Wissen, Weltwissen und persönliche Leseerfahrungen reflektiert einsetzen</p> <p>15. die Zuordnung von Texten zu Textformen und Textsorten reflektieren</p> <p>25. zielgerichtet Zusammenhänge mit weiteren ihnen bekannten Texten herstellen und hierfür geeignete Wissensbestände aktivieren; (...) (->27.)</p> <p>ibK, v.a.</p> <p>5. (...) die Begriffe Fiktionalität, Text, Intertextualität, Textanalyse und Interpretation erläutern und bei der eigenen Textanalyse verwenden</p>
<p>Alteritätserfahrungen: v.a. Phantastik/ Fantastische Literatur³</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sonderformen des Fiktionalen: Wunderbares und Phantastik als besondere Erfahrungen der „Alterität“ gegenüber der Alltagswelt <p>➤ Machart/ Mechanismen, Techniken</p>	<p>ibK, v.a.</p> <p>16. eigene und fremde Lebenswelten beschreiben, differenziert vergleichen und bewerten (Alterität) -> Nutzung der Phantastik bzw. des Wunderbaren und der entsprechenden Techniken für die Darstellung von Alterität</p>

Hinweis:

¹ Definition von Intertextualität: *Jochen Vogt* (Online-Kurs zu Jochen Vogt: Einladung zur Literaturwissenschaft, 6., erweiterte und aktualisierte Auflage (1. März 2008)), http://www.einladung-zur-literaturwissenschaft.de/index.php?option=com_content&view=article&id=240:personen-genette&catid=40:kapitel-5

² Vgl. die Definition in http://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/index.php?id=literarische_texte

³ **Typologie: Fantastische Literatur, Deutsch Unterricht, August 4-2014, S.4-10, v.a. S.6 sowie S.40; Theoretische Vertiefung:** Uwe Durst: *Theorie der phantastischen Literatur*. Aktualisierte, korr. u. erw. Neuausg. Lit, Berlin 2007; zusammengefasst bei: <https://de.wikipedia.org/wiki/Phantastik>

Die hier im Reader zugrunde gelegte **Fiktionalitätstheorie ist integrativ, da sie textimmanente und kontextuelle Faktoren berücksichtigt**. Ferner wird davon ausgegangen, dass **Fiktionalität und die Bewertung der künstlerischen Qualität** soziale Aushandlungsprozesse sind. Verschiedene Zurechnungen und Bewertungen sind möglich, u.a. gesteuert durch Institutionen wie Schule, Wissenschaften und dem Literatur-/Kunstabetrieb selbst (Rezensionen, Sendungen wie „Literarisches Quartett“ etc.). Daher gibt es immer Lernprozesse und Diskussionen über Status u. Wert eines Kunstwerks.

Fiktionalität hängt von den akzeptierten Wirklichkeitsmodellen einer Gesellschaft ab⁴ – je mehr diese durch Vernunft/Logik und Empirie definiert werden, desto mehr wird Fiktionalität davon abgegrenzt und von einem Anspruch, außertextuelle Realität abzubilden, befreit. Daher gibt es Kontroversen, ob in der Antike und v.a. im Mittelalter mit seiner Magie- und Wundergläubigkeit Fiktionalität klar abgrenzbar war. Unser aktueller Fiktionalitätsbegriff ist v.a. durch die Entwicklung der modernen, aufgeklärten Gesellschaft bestimmt.

Tabelle 2: Welche Merkmale haben fiktionale Texte? – Die gängige Abgrenzung von Fiktionalität und Faktizität

Auch wenn sich Sachtexte nicht durch Struktur, Gestaltung oder Funktion eindeutig von Literatur (im Sinne von fiktionaler Belletristik) abgrenzen lassen, können dennoch einige prototypische Unterscheidungen formuliert werden, die zu folgender Typologie führen:

Gebrauchstexte (faktual) (Sach-, Informations-, fachwissenschaftliche oder pragmatische oder diskursive Texte wie z.B. Gebrauchsanweisungen, Reden)	Literarische Texte (fiktional) (Fiktional-belletristische Literatur im Sinne der Großgattungen Epik, Lyrik, Dramatik)
Zweckhaftigkeit Der Zweck wird von der außertextuellen Anwendungssituation und der Funktion des Textes in dieser Situation vorgegeben	Sinnhaftigkeit Der Sinn ergibt sich daraus, dass der Text eine eigene fiktionale „Welt“ konstruiert und damit im Regelfall sinnvoll deutbare Zusammenhänge stiftet
Realitätsbezug Die Fremdreferenz auf eine außertextuelle reale, empirische Lebenswelt dominiert, daraus abgeleitet ist der Zwang zur faktischen Nachvollziehbarkeit, Nachprüfbarkeit und ggf. pragmatischen Übertragbarkeit, z.B. in Form von Handlungsanweisungen <i>Fiktive Elemente, wie z.B. Szenarien, gehen in der allgemeinen Faktizität auf und werden ggf. als Handlungsanleitungen markiert.</i>	Selbstreferenz, Fiktionalität Der Text produziert seine eigene, von außertextueller Lebenswelt unabhängige Weltkonstruktion, die für sich selbst steht <i>Fremdreferenzielle Elemente („Spolien“), wie z.B. Fakten aus der historischen bzw. realen Lebenswelt, können in die fiktionale Welt eingefügt werden. Bilden diese „Spolien“ eine Art Handlungsgerüst, etwa beim historischen Roman, ergibt sich daraus eine Mischung („Hybridität“), die aber nicht die Fiktionalität als solche aufhebt.</i>
Eindeutigkeitskonvention Es geht um reale Fakten (Empirie), die eindeutig anhand der außertextuellen Realität nachweisbar sind -> oft Orientierung an wissenschaftlichen bzw. journalistischen „Wahrheits“-/ „Faktizitäts“-Konventionen, die genauen Zuverlässigkeits- und Prüfungsregeln unterliegen. Im Falle wissenschaftlicher Sachtexte bzw. Lexikonartikel sind auch Fußnoten mit genauen Quellennachweisen bzw. Literaturverzeichnisse als Beglaubigung vorhanden. Wertungen, wenn sie überhaupt erwünscht sind, müssen belegt und begründet werden, dürfen nicht subjektiv sein.	Mehrdeutigkeit, Bedeutungsoffenheit Leser-Text-Pakt/ Fiktionspakt durch soziale Konvention erlernter „Fiktionsvertrag“, der die Übertragbarkeit zwischen Fiktion und alltäglicher, realer Lebenswelt unterbindet – oft geregelt durch Gattungskonventionen und entsprechend typische Darstellungstechniken, Paratexte als Hinweise, symbolischer bzw. mehrdeutiger und künstlerisch bearbeiteter Sprachgebrauch. Wertungen sind Teil der Sichtweise, die der Text vermittelt – sie dürfen subjektiv sein.
Spezifische Textfunktionen: (möglichst sachliche, wertungsfreie) Information oder Appell (z.B. Rede -> Persuasion), Obligation (Gelübde, Vertrag, Gesetzestext oder Rechtstext), Kontakt, Deklaration (Ernennung, Testament), Handlungsanweisung, Beratung, diskursiv-erörternde Texte. Die Texte beziehen	Spezifische Textfunktionen: Unterhaltung („nützen und unterhalten“), ästhetische Wirkung und ästhetischer Ausdruck (-> Kunstwerk-Status); Darstellung alternativer Welten, die meistens, aber nicht notwendigerweise in sich schlüssig sind, aber keiner Beglaubigung

⁴ Derzeit eine gute wissenschaftliche Basis für Realitätskonzeptionen ist Gerhard Vollmers Hypothetischer Realismus. Zusammenfassung vgl. [https://de.wikipedia.org/wiki/Realismus_\(Philosophie\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Realismus_(Philosophie)); Hilfreiches zur Didaktisierung: <http://www.br.de/extra/alphalernen/faecher/deutsch/2-literarische-nicht-literarische-texte-literatur-102.html>

sich (oft ganz explizit) auf eine außertextuelle Realität.	außerhalb des Textes bedürfen, daher auch nicht unbedingt realistisch geschrieben sein müssen.
Didaktisch sinnvolle Dreigliederung in a.) Lehrtexte, b.) Persuasionstexte, c.) Instruktionstexte <ul style="list-style-type: none"> • a.) Wissenschaftstexte, Schulbücher, • b.) Reden, Kommentare, Artikel, Rezensionen • c.) Ratgeber, Gesetze/ Erlasse, Regeln, ggf. Urteile 	Didaktisch sinnvolle Dreigliederung in die (Groß-) Gattungen Epik, Lyrik, Dramatik <ul style="list-style-type: none"> • literarische Textsorten als Untertypen oder Mischungen

Weitere fachliche Vertiefung: Jochen Vogt (Online-Kurs zu Jochen Vogt: Einladung zur Literaturwissenschaft, 6., erweiterte und aktualisierte Auflage (1. März 2008)), http://einladung-zur-literaturwissenschaft.de/index.php?option=com_content&view=article&id=266:5-1-fiktionale-und-faktuale-texte&catid=40:kapitel-5; *Faktuale oder fiktionale Texte?*, bztn.uni-bonn.de, ricken 24.11.2014

2.3 Die Leistungen des Fiktionalen

2.3.1 Möglichkeiten des Fiktionalen

Fiktionalität wird als gemeinhin durch erlernte soziale Konventionen (im Sinne eines „Common Sense“) gesteuerte, markierte Weltkonstruktion gesehen, die einerseits von den Rezipienten verlangt, dass sie, sobald sie in die dargestellte Welt als Illusion eintauchen, eine Art stillschweigenden Vertrag einhalten, indem sie alles im Sinne einer „Als-ob-Welt“ bzw. eines „Make believe“ glauben, was in der dargestellten Welt passiert, auch märchenhafte, phantastische Elemente wie Drachen, Zwerge etc., die nicht Teil ihrer Alltagserfahrung sind (also dort im Regelfall sogar negiert werden) – siehe „(willing) suspension of disbelief“.

Andererseits wird den Rezipienten durch dieselben Konventionen untersagt, die dargestellte Welt in einer 1:1-Relation auf die außerfiktionale Erfahrungswelt zu übertragen im Sinne einer umfänglichen Mimesis. Selbst bei realistischen Fiktionen, deren mimetischen Elemente und der Anteil der eingebauten Fakten („Spolien“) relativ hoch sind, wird durch die Zuordnung zu einer fiktional-künstlerischen Gattung (Epik-Lyrik-Dramatik sowie neue Formen wie Hörspiel, Film, Computerspiel) klargestellt, dass man zwar potentiell einen Kommentar zu außertextuellen Gegebenheiten erwarten kann (z.B. „Effi Briest“ oder „Die Weber“), aber nicht deren exakt überprüfbare Nachbildung.

Daher unterscheidet sich **Virtualität** von Fiktionalität u.a. darin, dass Erstgenannte in Echtzeit ein Raum-Zeitkontinuum in 3D-Version darbietet, das sich interaktiv an die Rezipienten anpassen kann. Damit ergeben sich größere Möglichkeiten der Nachahmung von täuschend authentisch wirkender Alltagsrealität.

Fiktionen spielen zudem gerne mit Versatzstücken aus anderen Texten bzw. Medien, um damit die dargestellte Welt anzureichern – ein Aspekt, der **Intertextualität** genannt wird. Dadurch ergeben sich Querverweise auf andere Werke, die kommentiert werden oder von denen man sich ironisch abheben will. Hinzu kommt, dass Fiktionen auf diese Weise ihre Symbolik und ihre vielfachen Lesarten zuspitzen, u.a. indem es Experten-Rezipienten und Laien-Rezipienten gibt.

Aus dem bisher Gesagten ergeben sich Hinweise auf den Sinn bzw. auf die Leistungen des Fiktionalen, z.B.:

- **Fiktionen ermöglichen freiere Gedankenexperimente**, da sie nicht der Alltagswelt verpflichtet sind, z.B. das Variieren von Handlungsrollen, das Durchspielen alternativer Möglichkeiten bzw. Szenarien als Erprobung potenzieller Handlungsmöglichkeiten und Identitätskonstruktionen, die entweder (noch) nicht in der alltäglichen Realität existieren oder neue Sichtweisen auf Realität ermöglichen oder neue Welten (z.B. auch als Möglichkeit zur Weltflucht) konstruieren. Damit entstehen auch Formen der Utopie oder Dystopie bzw. Wunderbaren.
- **Fiktionen können das sozial Erwünschte bzw. das Ideale pointiert inszenieren** („wie man sein soll“/ „wie man korrekt handeln soll“), indem sie Rollen und Normen als vorbildlich darstellen und als Selbstinszenierung einer Gruppe fungieren. Die Helden und ihr Handeln werden an

diesen Normen messbar (erzieherische Funktion) – wie das z.B. bei den mittelalterlichen Ritterepen oder bei den aufgeklärten Dramen (vgl. das Bürgerliche Trauerspiel) erkennbar ist.

- **Fiktionen machen Identifikationsangebote, ermöglichen aber auch deren Reflexion.** Daher eignen sie sich für Formen individueller Selbstfindung bzw. Ich-Krisen (innere Konflikte der Figuren und/oder Konflikte zwischen Individuum und Gesellschaft) und deren Reflexion mittels Veranschaulichung der Konsequenzen. Je moderner eine Fiktion ist, desto mehr spielen Brüche der Identitäten und plurale Identitätsangebote oder gar alternative bzw. alteritäre Identitätskonzepte eine Rolle.
- **Fiktionen können Kontraste darstellen, die unwahrscheinlich oder sogar paradox sind,** wie das bei Grenouille in „Das Parfum“ der Fall ist: Er ist Tier oder gar Monster und Gott (kraft seiner genialen Duftkunst), abstoßend und faszinierend, instinktiv und schöpferisch-kreativ (bis hin zur planvollen systematischen Vorgehensweise bei den Morden und der Parfumproduktion), fremdbestimmt und manipulativ – alles zugleich. Hier ergeben sich Möglichkeiten zur Ironie, Parodie, Subversion vertrauter Muster der Identitätskonstruktion und des Erzählens, zumal moderne Fiktionen von Originalität und Innovation leben.

II.3.2. Die Konzeption des „Helden“ als Vergleichsmöglichkeit für Fiktionalität und ihre Leistung

1. Der „klassische“ Held

A.) Der männliche Held als Kämpfer

Vorzugsweise Helden der antiken Sagen und Epen bzw. mittelalterlichen Ritterepen/ -sagen. Ihre Haupteigenschaften sind verbunden mit Mut, Tapferkeit, Standesehre, die sich auch und z.T. vorwiegend durch Erfolg im ehrenhaften Kampf zeigen. Die moderne Version wird in Form des „durchgestylten“ Superhelden umgesetzt.

Durch magische Sondereigenschaften und Hilfsgegenstände öffnet sich die Heldenkonzeption für das Märchen (zuweilen verbunden mit milderer Formen der Gewaltdarstellungen) und für das Phantastisch-Wunderbare, z.B. in Form der Fantasy-Literatur.

Im Regelfall ist das verbunden mit dem Protagonist-Antagonist-Schema und dem Gut-Böse-Schema. Der Held macht meistens eine Heldenreise als Initiationsritus durch (siehe „Parzival“ - passend zur Ausbildung der Ritter via Page und Knappe, die mit dem Kampf gegen feindliche Mächte als Hindernisse und Herausforderungen verbunden ist. Die feindlichen Mächte können prinzipiell auch abstrakt als „Schicksal“ oder psychologisch als innerer Konflikt bzw. Trauma-Bewältigung konzipiert sein, was v.a. in modernen Umsetzungen der Fall ist (vgl. z.B. Rey und Kylo Ren im aktuellen Star Wars).

Die klassische Umsetzung zeigt sich z.B. bei „Erec und Enite“ - ein Ritter, der sich nur noch um Frau und Häusliches kümmert, verliert seine Ehre (das „Verliegen“) und muss diese durch Kämpfe wiedergewinnen. Die Frau ist nur Beiwerk (das sog. „token“, z.B. im Rahmen eines „love interest“) bzw. Opfer („damsell in distress“) – im Falle von „Erec und Enite“ muss Enite mit zu den Kämpfen, um sich als treue Ehefrau zu bewähren.

-> **moderne Varianten und die toxische Seite des „klassischen“ Helden:**

Eine Umsetzung wie bei „Erec und Enite“ würde heutzutage als frauenfeindlich und gewaltverherrlichend kritisiert werden, weil der Maßstab des Helden humane, soziale und demokratische Formen angenommen hat. Daher werden Elemente des traditionellen alten Heldenbegriffs als Gewalt, Egoismus, Hybris als arrogante Selbstüberhebung und als sexistischer Trend uminterpretiert und als toxisch und falsch bewertet.

Nach wie vor dominiert jedoch weiterhin der Trend, dass der Held als scheinbarer Außenseiter und verkappter Berufener in seine Heldenrolle hineinwachsen muss und deshalb Entwicklungen durchläuft, die weitgehend dem Schema der Heldenreise folgen – in Jugendbüchern ist das häufig eine normal und durchschnittlich wirkende Hauptfigur, die zuerst einmal wenig Privilegien besitzt, aber plötzlich neue Begabungen und Berufungen verliehen bekommt (vgl. Jugendbücher, z.B. Klassiker wie „Alice im Wunderland“, „Der kleine Hobbit“, „Harry Potter“).

B.) Die Heldin zwischen Weiblichkeits- und Männlichkeitsvorstellungen

Bereits in den antiken Sagen gibt es Heldinnen, die ähnlich eigenständig wie männliche Helden agieren können, sie sind aber eher in der Minderheit. Sie haben zudem wie die Männer einen hohen sozialen Status und sind im Regelfall Göttinnen (siehe z.B. Hera und Aphrodite im „Trojanischen Krieg“). Aber hier zeigen sich schon traditionelle Grenzen, denn die Heldin Helena, die durch eigenmächtige Partnerwahl den „Trojanischen Krieg“ auslöst, wird in dieser Hinsicht eher als „schwache“, eitle Frau markiert.

Die moderneren Varianten einer eigenständigen Heldin unterliegen einem Dilemma: Soll die weibliche Heldin dem männlichen Muster folgen? Damit wäre sie also ein kämpferisches Mannweib („Mary Sue“-/ „Flintenweib“-Phänomen bzw. Superwoman), also eine Reproduktion des „klassischen“ männlichen Helden, nur ggf. mit mehr Sexappeal (als männliche Projektionsfläche), wie neuere Hollywood-Blockbuster zeigen.

Alternativ kann die Heldin als typisch weibliche, sentimentale Heldin inszeniert werden, die emanzipiert agiert, aber im Rahmen von Weiblichkeitsidealen verbleibt - damit jedoch wieder potentiell an Emanzipation verlieren kann. Typisch dafür sind seit dem 18. Jahrhundert die Heldinnen der Jane-Austen-Romane, die sich emanzipiert und mit weiblichen Mitteln gegen ein scheinbar unabwendbares Schicksal (z.B. soziale Degradierung) auflehnen, ihren eigenen Partner in freier Wahl erkämpfen, danach aber wieder weitgehend in klassische Frauenrollen zurückkehren und auf diese Weise zur Projektionsfläche von männlichen Idealen zu werden. Moderne Varianten finden sich z.B. in Form der Padmé Amidala aus den „Star Wars“-Filmen der 90iger Jahre, die von der mutigen Politikerin zur häuslichen Mutter konvertiert.

Daher sind komplex gebaute moderne Heldinnen immer ein Versuch, den beiderseitigen Klischees zu entgehen, was beinahe der Quadratur des Kreises gleichkommt: Hübsch, aber nicht zu sexy; clever und forsch, aber nicht zu aggressiv; selbstständig und emanzipiert, aber sozial, den Männern gegenüber freundschaftlich eingestellt und ohne radikal-feministische Trends.

2. Der Antiheld (Verlierer, „Underdog“):

Antihelden sind als Gegenbewegung zum „klassischen“ Helden sowie häufig auch zu den „klassischen“ Handlungsstrukturen zu verstehen.

Georg Büchners „Woyzeck“ ist der notorische und hilflose Außenseiter, der im Grunde keine Chance für eine Entwicklung bekommt, da die Umwelt und die Umstände ihn daran hindern. Ähnliches lässt sich über Kafkas Gregor Samsa aus „Die Verwandlung“ und in gewisser Form auch über K. aus Kafkas „Der Prozess“ sagen. Der Antiheld ist im Regelfall sozial degradiertes „Underdog“ und damit oft Teil einer anschaulich dargestellten Sozialkritik.

Um die Darstellung des Antihelden und seiner Situation zu motivieren, können neben Darstellungen des sozialen Umfelds und der Vorgeschichte der Figur auch Psychologisierungen dienlich sein.

Dementsprechend gibt es keinen „klassischen“ Entwicklungs- und Spannungsbogen, der dem klassischen, geschlossenen Drama bzw. der Heldenreise entspricht, sondern eine Reihung von Szenen, die die Ausweglosigkeit der Situation des Antihelden in oft spiralförmiger Eskalation oder endloser Monotonie darstellen. Experimentelle fiktionale Texte, wie z.B. das naturalistische Drama, aber v.a. das expressionistische Stationendrama (wie Kaiser „von morgens bis mitternachts“) führen

diese Tradition ebenso fort wie bestimmte Werke von Brechts epischem Theater, in denen die eigene Problematik kommentiert wird (siehe der „Der Gute Mensch von Sezuan“ - Shen Te/Shui Ta stellt keine echte Entwicklung dar). Parodistische Überspitzungen in den Werken Dürrenmatts gehören ebenfalls dazu.

3. Der (post-/spät-)moderne brüchige oder sogar subversive Held

Im Grunde ergeben sich hier Auseinandersetzungen mit den Konzeptionen von Held und Antiheld, die verschiedene Mixturen im Sinne eines Mischcharakters ermöglichen, der oft auch zwischen „Gut“ und „Böse“ pendelt, in sich im Sinne einer (psychologisierbaren) Ich-Krise brüchig und widersprüchlich ist, ggf. sogar instabil und gefährdet.

Dazu gehören Figuren wie Goethes Faust, Nathanael aus Hoffmanns „Der Sandmann“, in gewissem Grade Hauke Haien aus Storms „Der Schimmelreiter“ oder als filmische Variante die Figur des Hulk aus dem gleichnamigen Film bzw. Kylo Ren/Ben Solo aus der neuen Star Wars-Trilogie seit 2015.

Die Sinnsuche dieser Figuren ist durch Probleme, Widersprüche und Rückschläge geprägt, die potentiell bereits in der fiktionalen Darstellung reflektiert werden können. Im Sinne der Heldenreise lässt sich hier das Problem des gefallenen Helden und sein potentieller Weg zur Erlösung („redemption arc“ - das Finden von neuen Aufgaben, geliebten Partnern, Verzeihung durch die Gemeinschaft etc.) adaptieren und variieren (siehe hierzu auch Faust in „Faust II“) - oft mit Hin- und Her-Pendeleien zwischen dem „guten“ und dem „schlechten“ Weg, da die Heldenreise samt optimierender Entwicklung der jeweiligen Helden gestört ist.

Diese Variationen ermöglichen zudem mehr Handlungsalternativen und „Plot Twists“ sowie eine psychologisch komplexere, glaubwürdigere und plausiblere Darstellung der Figuren, so dass sich das auch für realistische Sozialdramen/Sozialromane eignet, zumal der Kampf nicht nur mit äußeren Kräften, sondern vorzugsweise in den Helden selbst stattfindet. Extrem innovative Texte wagen jedoch die Abkehr vom „klassischen“ Entwicklungsschema des Helden in Form von metafiktionalem Kommentaren und multiplen, pluralen Handlungssträngen etc.

Sonderfall des subversiven Helden

Grenouille aus Süskinds „Das Parfum“ ist insofern ein erstaunlicher Fall, da der sich selbst zum gottgleichen (Duft-)Helden stilisierende, aber eigentlich antiheldische Außenseiter völlig böse und unsympathisch ist und außerdem über Fertigkeiten verfügt, die sonst kaum jemand nachvollziehen kann, daher die These unterläuft, dass die Leser gerne Helden folgen, die sie sympathisch oder bemitleidenswert finden und in die sie sich irgendwie hineinversetzen können (Empathie). Die Figur wirkt gerade in ihrer übertrieben pathetischen Selbststilisierung als „Held“ sowie in der (durch intertextuelle Anleihen) besonders geformten Sprache als Parodie der Vorbilder, die sie herbeizitiert. Der auktoriale Erzähler kommentiert zudem ironisch bis kritisch denunzierend Grenouille als geistig und moralisch unfähigen Parasiten.

Warum funktioniert aber dieses Extrem einer Hauptfigur dennoch und erzeugt einen Bestseller? Die Antwort heißt: Das Andersartige ist ebenso gruselig wie faszinierend, es kann daher auch Widersprüche und Irreales glaubwürdig machen, zumal wenn der Held das Etikett „Genie“ bekommt, bei dem alles erlaubt ist, selbst der gleitende Übergang zum Phantastisch-Wunderbaren in einem ansonsten realistisch gehaltenen historischen Roman.

Diese subversive Version des Grenouille scheint sich aber nach Meinung des Regisseurs Tom Tykwer und des Produzenten Bernd Eichinger nicht für die Verfilmung von „Das Parfum“ zu eignen, denn diese wählt den Weg, dass Grenouille in Wahrheit auf der Suche nach Liebe ist, was zur Umdeutung des Mords am Mirabellenmädchen als Unfall und dann als musikalisch untermauertes Leitmotiv der Sehnsucht ebenso verdeutlicht wird wie durch das immer menschlicher werdenden Aussehen

Grenouilles.⁵ Grenouilles Unzufriedenheit am Höhepunkt seiner Karriere bei der Orgie in Grasse ist nicht wie im Roman von Hass, sondern von Liebessehnsucht motiviert, sein Tod in Paris ist daher eine Art Liebesopfer und kein ironisches Paradox wie im Roman.

Moderne fiktionale Kunstwerke zeichnen sich zudem durch Originalität, Innovation und Interesse-erzeugen aus (G. Plumpe) bzw. durch den Mechanismus, dass Realität/ Gewohntes bis zur „Kenntlichkeit entstellt“ (K. Kraus), also besonders pointiert veranschaulicht und damit einer Reflexion zugänglich gemacht wird. Auch Abweichungen vom Heldenschema als Subversion der Schematisierung sind Teil dieser Innovationsstrategie (Beispiel dafür sind die Figurenkonzeptionen von „Das Lied von Eis und Feuer“ / „A Game of Thrones“ von G.R.R. Martin)

Was leistet der Heldenbegriff für die Analyse der Leistung von Fiktionalität?

- Der Heldenbegriff ist variabel geworden bis hin zu seiner Selbstkritik und Subversion, eignet sich gleichzeitig zur vergleichenden Untersuchung von epischen Hauptfiguren/ dramatischen Antagonisten, seiner Charakterisierung und seiner Einbettung in eine Figurenkonstellation samt Ortssymbolik. Hier zeigt sich, wie variabel oder statisch ein Held bzw. Heldin ist, ob sich die Heldenfigur zur Darstellung von Idealen und Identifikation oder zu deren kritischer Brechung bzw. Darstellung von Widersprüchen eignet.
- Die Heldenreise bzw. Entwicklungslinie der Heldenfigur ist ein gängiges Schema, um vergleichend zu untersuchen, wie dynamisch die Entwicklung der Figur, ihrer Beziehung zu den Ko-Figuren und damit der Handlung ist und was das mit der Botschaft des Textes zu tun hat (z.B. Besserung der Heldenfigur im Sinne moralisch-sozialer Ideale und Vorbildlichkeit oder ihr Scheitern nebst Gründen als kritische Darstellung von Optionen). Es ist also ein variables Baukastenprinzip, das gleichermaßen einer Vielzahl literarischer Texte wie Drehbücher bekannter Filme beeinflusst. Die Abwesenheit eines solchen Schemas zeigt im Regelfall Statik und oft auch Scheitern der Heldenfigur und ihrer Umwelt (siehe „Woyzeck“ oder expressionistisches Stationendrama).
- Prinzipiell lässt sich die Heldenreise auch mit Ideen von Jurij Lotmans Raumsemantik verbinden, da auch hier die Helden Grenzen überschreiten und sich dadurch verändern. Mit Hilfe dieses Analyseinstrumentariums ließen sich dann die räumlichen wie die zeitlich-handlungstechnischen Aspekte in die Untersuchung symbolischer Ebenen und Mehrdeutigkeiten bzw. Deutungserweiterungen von Fiktionalität einbinden.
- Generell ermöglichen fiktionale Kunstwerke sowieso die Darstellung allgemeiner abstrakter Ideen und Probleme im anschaulichen Sonderfall – Fiktionen können für sich gesehen oder aufeinander antwortend alle Möglichkeiten durchspielen, also unsere Alltagserfahrungen durch Wertevermittlung, Darstellung von Gewohntem und Andersartigem, Optionalität und imaginäres, daher konsequenzloses Probehandeln bereichern. Die pointierte Verfremdung von scheinbar Gewohntem erzeugt außerdem nicht nur Spannung und Überraschung, sondern auch einen neuen, reflektierbaren Blick auf das Gewohnte.

II.3.3 Helden und Heldenreise als „anthropologisches“ Muster einer spannenden „Plot“-Konstruktion

Der amerikanische Anthropologe Joseph Campbell untersuchte in seinem Buch „The Hero with Thousand Faces“ 1949 Zusammenhänge zwischen den Lebenserfahrungen der Menschheit, die kulturübergreifende Aspekte enthalten und bereits in antiken Mythen enthalten sind, also überzeitlich eingesetzt werden (d.h. im Sinne einer anthropologischen Konstante deutbar sind).

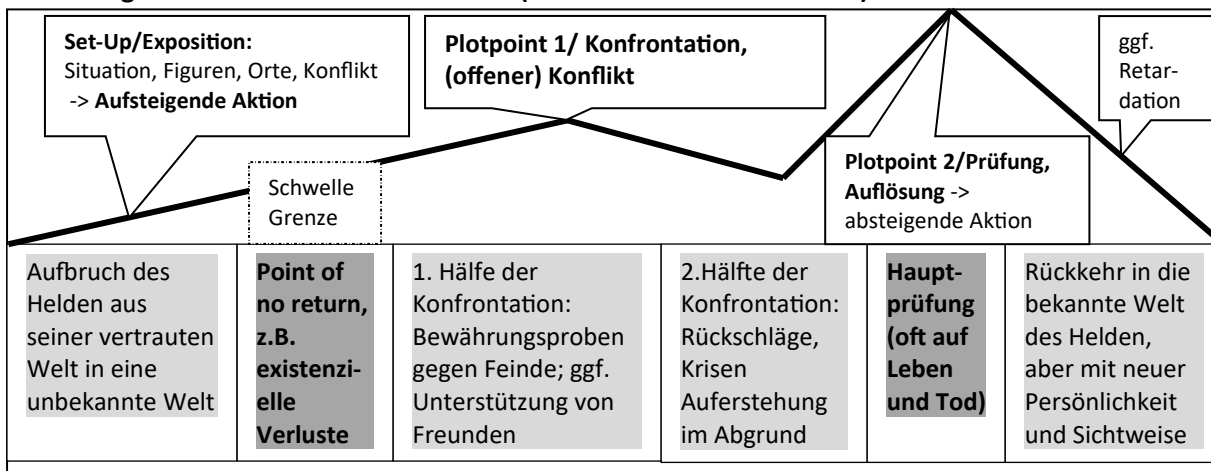
Durch das von ihm erarbeitete Muster der Heldenreise wird einerseits ein variierbares, einen Spannungsbogen aufbauendes Handlungsmuster generiert, andererseits ermöglicht die Heldenreise die psychologische Identifikation der Leser mit den Helden und deren Sinnsuche und Individuation, wodurch auch antike Epen oder traditionelle Märchen zeitlos bzw. modern lesbar werden.

⁵ Das Parfum. Das Buch zum Film, hg.v. Patrick Süskind, Zürich 2006, S.9-18, 20 und 27.

Die „Plot-Konstruktion“, die sich daraus ergibt, variiert strukturell das Freytag'sche pyramidale Aufbauschema eines klassischen dreiteiligen Dramas (an dem sich auch die Novelle orientiert): **1. Exposition – Situation der Heldenfigur, 2. Konfrontation – meistens nicht nur mit einem Konflikt oder Problem, sondern mit einem Antagonisten und einem Höhe-/Wendepunkt (im Regelfall als finale Begegnung von Protagonist und Antagonist), 3. Auflösung.** Während das Drama oft mit einem tragischen Ende samt Katharsis-Moment endet, ist bei der Heldenreise ein „Happy End“ mit einer geläuterten bzw. veränderten Heldenfigur üblich. Dies ist das Standardmuster des Spannungsaufbaus in Sagen und Märchen, Heiligenviten sowie in antiken und mittelalterlichen Epen und vielen modernen Filmen wie „Star Wars“. Auch viele Romane greifen dieses Grundmuster auf, um Varianten zu bilden (z.B. eine Kette von Herausforderungen bzw. ein Hin- und Her zwischen dem guten und dem schlechten Weg des Helden oder Verkettungen verschiedener Heldenreise wie bei den Rittern der Tafelrunde). In den modernen James-Bond-Filmen sieht man ebenfalls oft eine Abwandlung der Heldenreise, die durch eine additive Aneinanderreihung vieler Höhepunkte und Ortswechsel, unterbrochen von Einschüben wie Liebesaffären. Unterschiede in der Anwendung der Heldenreisen ergeben sich zudem im Grad des Realistischen bzw. Phantastisch-Wunderbaren und des tröstenden Utopischen (vgl. die Differenzierung von Sagen und Märchen). Die Heldenreise gilt somit auch heute noch als medienübergreifender Grundbaukasten für „Plots“, dessen Grundschema durch die Herausforderung mittels Aufgaben (an denen Helden wachsen oder scheitern können), den Kampf gegen mindestens einen Antagonisten (bis hin zum Endkampf) und die Unterstützung durch Helfer bestimmt ist. Strukturelle Ähnlichkeiten zum Dramenschema ergeben zusätzliche Vergleichsmöglichkeiten, die aber nicht völlig im Schema einer Heldenreise aufgehen müssen.

Dementsprechend bietet die Konstruktion des Helden und seiner Heldenreise⁶ ein gutes Analyseraster, das nicht nur Inhalte, Motive und Symbolik sowie Beziehungen der Figuren, sondern auch Handlungsstrukturen analysierbar macht. Selbst die Abweichungen von der Struktur und den daran geknüpften Erwartungen treffen durch den Vergleich zum Muster eine Aussage, nämlich z.B., dass die Helden keine Entwicklung durchmachen. Alternative oder ergänzende Erzählmuster zur Heldenreise sind die Kausalkette oder die Topik-Struktur.

Abbildung: Grundmuster der Heldenreise (stark vereinfachte Variante)



Generell ist der Held als Protagonist die Identifikationsfigur, die im klassischen Idealfall trotz kleinerer Fehler viele positive Eigenschaften wie Mut und Integrität hat, also gemeinhin für das „Gute“ und für Ideale kämpft. Meistens wird der Held mit anspruchsvollen Hindernissen und Herausforderungen konfrontiert, die ihn scheinbar überfordern, aber er gewinnt Unterstützung, die ihn alles meistern lässt. Zu den zu bewältigenden Herausforderungen gehört meistens ein Antagonist, der im Regelfall

⁶ Hilfestellungen zur „Heldenreise“ und ihren Stationen: www.dieschreibdilettanten.de, Folge 47 und 51; www.br.de/radio/bayern2/sendungen/radiowissen/deutsch-und-literatur/heldenreise-mythen-112~attachment.pdf mit Podcast <https://www.br.de/mediathek/podcast/radiowissen/die-heldenreise-typologie-einer-erzaehlung/33030>

die Negation des Helden ist und für das „Böse“ steht, allerdings funktioniert die Heldenreise auch ohne einen klaren Antagonisten, aber mit Hindernissen, die den Helden aus seinem alten Leben herausreißen und zu einer Reifung im Sinne einer Sinnsuche und Identitätsfindung zwingen, ihm gegebenenfalls eine Entwicklung vom Außenseiter zum anerkannten Helden verschaffen.

Der moderne, aufgeklärte Bildungsroman bzw. Entwicklungsroman darf hier als eine Variante der Heldenreise gelten.

Im Laufe der Zeit hat der klassische (Super-)Heldenbegriff als ideales Vorbild Varianten erfahren, die z.B. zu einer „**realistischeren**“ **Heldenkonstruktion als Mischtypen** mit Brüchen, Ich-Krisen, Fehlern oder gar zur **Entdeckung des Antihelden** führen, der eigentlich keinen Idealen entspricht, aber gerade deswegen die Sympathie der Rezipienten und die Plausibilität auf seiner Seite hat. Hier ergeben sich Varianten, die z.B. soziale Herkunft und Ethnie des Helden betreffen (vgl. hierzu II.3.2).

Die Leistung der fiktionalen Heldengeschichten ist, dass sie den Heldenbegriff und die Heldenreise häufig in Epik, Dramatik, Film und Hörspiel als Strukturmuster nutzen, um Spannung mit Symbolik (Erlösung, Gut-Böse) zu verbinden und zu variieren – also Erwartungshaltungen der Rezipienten abzurufen, aber auch zu irritieren und einer Reflexion zugänglich zu machen (vgl. die Subversion der Heldenfiguren bei G.R.R. Martin „Das Lied von Eis und Feuer“)

Übergang von Fiktionalität zur Virtualität: Die Heldenkonzeption im Computerspiel

Neuere Untersuchungen zeigen, dass nicht nur Hollywoodfilme wie „Die Schöne und das Biest“, „Der König der Löwen“, „Die kleine Meerjungfrau“ oder „Star Wars“, sondern auch Computerspiele dem Schema der Heldenreise folgen. In einer Untersuchung zeigt Johanna Lindner⁷, dass das Schema der Heldenreise auch bei Computerspielen wie „Heavy Rain“ als gemeinsamer Bezugspunkt der Rezipienten-Erwartungen dient, um eine stimmige Weltkonstruktion durch wiedererkennbare Strukturen und Schemata zu generieren. Dies soll trotz der Entscheidungsmöglichkeiten der Rezipienten als Spieler eine Vereinheitlichung und Übersichtlichkeit der Erzählstränge ermöglichen, gleichzeitig passt das Schema der Heldenreise besonders gut zu den Strukturen des Computerspiels, bei denen der Held sich den Herausforderungen – v.a. durch einen Antagonisten – stellen und Helfer suchen muss. Letztere steigern außerdem die Interaktivität und Variabilität der Erzählung.

Ein Computerspiel weicht somit von herkömmlichen Fiktionen wie Literatur und Filmen ab, weil anstelle der linearen, komplett festgelegten Narration unterschiedliche Formen der Aktualisierung durch die Rezipienten stattfinden. Diese konstituieren verschiedene Varianten der erzählten Welt – so wird in „Heavy Rain“ die Geschichte einer Kindesentführung in alternativen Erzählsträngen spielbar und mit unterschiedlichen Filmsequenzen kombiniert (remediativiert): Der Vater als Hauptfigur rettet das Kind, eine andere Figur rettet das Kind, das Kind stirbt und der Vater begeht Selbstmord. Dadurch, dass auch andere Figuren zum Retter werden können, ergeben sich unterschiedliche Heldenreisen sowie mehr Handlungsspielräume durch die Interaktion mehrerer (Identifikations-)Figuren, weswegen Lindner hier von Irritationsmomenten für das klassische Schema der Heldenreise spricht, weil diese nur eine hervorgehobene Heldenfigur als Identifikationsfigur kennt. Die Freiheitsmomente jeder spielentscheidenden Figur – also die Mitbestimmung, welche Erwartungen erfüllt werden oder nicht – wird „Agency“ genannt. Sie wird durch narrative Muster zwecks strukturierender Orientierung eingeschränkt, aber im Sinne des interaktiven Spiels nicht aufgehoben. Es geht also um eine Art Kompromiss, der zwischen narrativem Schema/Strukturierung und Agency vermittelt, so dass das Computerspiel zwar mehr variable Erzählstränge hat als eine klassische Fiktion, aber auch nicht unendliche Kombinationen der Narration ermöglicht. Der Übergang vom Fiktionalen zum Virtuellen ergibt sich jedoch hier aus der Kombination aus Immersion (Eintauchen in eine realistische 3-D-Welt) und variabler Interaktion mit und zwischen den Spielern.

⁷ Lindner, Johanna: Die unendliche Heldenreise – Remediationen und Unendlichkeitsversuche des Computerspiels. In: Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel in der Gesellschaft der Gegenwart. Textpraxis – Digitales Journal für Philologie, Sonderausgabe 2 (1.August 2017), www.uni-muenster.de/Textpraxis/johanna-lindner-heldenreise