**IV. Anhang**

**IV.1. Glossar der wichtigsten Fachbegriffe**

* **Als-Ob-Welt *-> vgl. Fiktionalitätspakt, Make Believe, Semiotik:*** Die Konstruktion einer fiktionalen Welt, die durch Rezeption Teil der Imagination des Rezipienten wird, indem sie in sich stimmig, plausibel und sinnvoll scheint und damit nicht als Imagination angefochten wird (=(willing) suspension of disbelief). Die Als-ob-Welt ermöglicht Probehandeln der Rezipienten durch Identifikation bzw. Empathie mit den handelnden Figuren, ohne dass diese die Folgen des Handelns tragen müssen (also Lerneffekte ermöglicht).Normalerweise wird die Machart, die die Als-ob-Welt erzeugt, nicht transparent gemacht bzw. im Werk selbst reflektiert, um die Imagination der Rezipienten bei der Rezeption nicht zu stören. Wenn jedoch eine Selbstreflexion der Machart vorliegt, dann spricht man von Metafiktionalität.
* **Alterität:** Andersartigkeit, z.B. des Menschenbildes, der Identitätsvorstellungen und der Fiktionalitätsauffassung in anderen Epochen, wie z.B. Mittelalter, oder anderen Kulturen. Oft modelliert mit dem Gegensatz zwischen Individualismus (modernes, aufgeklärtes Menschenbild) und Soziozentrismus/Kollektivismus.
* **Artefakt *-> vgl. Ästhetik/ Ästhetizität, Belletristik, Poetizität***: das „künstliche Hergestellte“, Kunstwerk – Zuordnung eines Werks bzw. Produkts zum Kunstsystem. Artefakte werden durch Regeln der Ästhetizität bzw. Poetizität gesteuert, die die Machart (-> u.a. gesteuert über Kunstauffassungen wie „Realismus“, „Expressionismus“ etc.) sowie die Textsorte oder Gattung eines Werks als künstlerisch gestaltet/ Teil des Kunstsystems ausweist. Im Regelfall liegt neben der Ästhetizität auch Fiktionalität vor.
* **Ästhetik/ Ästhetizität *-> vgl. Artefakt, Belletristik, Poetizität, Machart:*** ursprünglich bis zum 19.Jh. Lehre von der wahrnehmbaren Schönheit, Gesetzmäßigkeit und Harmonie in Kunst und Natur sowie von deren sinnlicher Anschauung – es gibt objektive und subjektive Ästhetiken, je nachdem, wie objektiv das dazugehörige Regelsystem aufgefasst wird. Hier gemeint: Die in neueren Theorien wie der Systemtheorie N. Luhmanns formulierten Regeln und Konventionen des Kunstsystems, gekoppelt an Kunstauffassungen/ literarische Epochen (wie z.B. „Realismus“, „Expressionismus“) als Programme sowie an Regeln der Gattungen und Textsorten.

Ästhetizität bzw. Poetizität legt den Kunstwerkstatus über die Machart fest, Fiktionalität als Zusatzkriterium bestimmt den Status als konstruierte, gemachte Welt.

* **Augmented Reality *-> Virtualität:*** Sonderform der Virtualität bei dem sich reale Alltagswelt mit virtuellen Konstruktionen überlagert, also Alltagswahrnehmung/Realität erweitert.
* **Belletristik *-> vgl. Artefakt, Ästhetik/ Ästhetizität, Poetizität*:** Die „schöne“/ „schöngeistige“ Literatur, also Kunstwerke, die Fiktionen sind; oft im engeren Sinne als Unterhaltungsliteratur aufgefasst bezieht sich der Begriff vorwiegend auf die moderneren, marktfähigeren epischen Textsorten Roman und Erzählung.
* **faktual *-> Fremdreferenz, Monovalenz, Homologie, Spolien:*** Auf (nachweisbare) Fakten bezogene Texte, damit Fremdreferenz auf Daten außerhalb eines Werks, die zur realen Welt (Alltagswelt) gehören. Je eindeutiger diese sind und je mehr sie nachgewiesen werden, desto mehr Homologie und Monovalenz liegt vor, da ihre Glaubwürdigkeit, Wahrheit, Eindeutigkeit nachgewiesen werden. Faktuale Texte sind Sachtexte, die sich auf die reale Welt (Alltagswelt) beziehen, ggf. als wissenschaftliche Texte mit Quellennachweisen versehen werden. Die Fakten sind hier nicht nur Spolien, also Teil einer konstruierten Welt, sondern konstitutive Elemente der dargestellten Welt, die Anspruch erhebt, möglich homolog zur werkexternen Realität zu sein, weil sie diese möglichst genau abbilden und ggf. erläutern und erklären will.
* **fiktiv *-> vgl. Selbstreferenz, Machart:*** Elemente des Textes (textimmanente Merkmale), die den Status der Fiktion nahelegen, also Fiktionssignale sind. Sie sind Teil der Selbstreferenz einer Fiktion, weil sie dazu dienen, eine eigenständige, nicht in den Alltag zu übertragende imaginäre Welt mit Hilfe der Gestaltungsmittel zu erzeugen. Dazu gehören z.B. Verse, Metrum, Reim bei Lyrik, direkte Rede und Regieanweisungen bei Dramatik, bestimmte Erzähltechniken, namentlich zur Gestaltung der Innensicht einer Figur, bei der Epik (Prosa).
* **fiktional *-> vgl. Gattungen, (soziale) Konventionen, Kunstauffassungen:*** kontextbezogene Faktoren, die ein (Kunst-)Werk als Fiktion ausweisen – also Regelsysteme, die Erwartungen und Wirkungen eines Werks sowie den Umgang damit steuern. Sie sind nicht werkimmanente, sondern werkexterne Elemente, also nicht Teil der Machart bzw. der Gestaltungsmittel, beziehen sich aber teilweise auf diese, indem sie Konventionen und Erwartungen für Gattungen bzw. Textsorten steuern und diese ggf. mit ästhetischen Gestaltungsregeln im Sinne der Kunstauffassungen/ „literarischen Epochen“ verbinden. So erzeugen z.B. realistische Kunstwerke andere Erwartungen und rufen andere Konventionen ab als expressionistische, ebenso gilt das bei Dramen gegenüber Lyrik oder Prosa.
* **Fiktion(alität)spakt/-vertrag -> *vgl. fiktional, Als-Ob-Welt, Make Believe, Semiotik:*** Etliche Fiktionalitätstheorien gehen davon aus, dass zwischen Autor, Werk und Rezipienten (Leser, Zuschauer, Zuhörer) ein stillschweigender, über erlernte soziale Konventionen gesteuerter Vertrag besteht, der ein Werk als Fiktion ausweist, dessen Inhalte nicht auf die reale, außerhalb des Werks bestehende Alltagswelt direkt und in vollem Umfang übertragen werden darf. Das bedeutet jedoch nicht, dass bestimmte Elemente der Fiktion nicht doch Teil eines sozialen oder moralischen Lern- und Reflexionsprozesses der Rezipienten, z.B. in Form von Gesellschaftskritik, sein dürfen (z.B. bei realistischen Texten wie „Effi Briest“, „Woyzeck“, „Die Weber“, in denen soziale Mechanismen künstlerisch gestaltet, damit extrem pointiert dargestellt und einem kritischen Kommentar zugänglich gemacht werden). Der F. ist Bezugspunkt der Definition von „fiktional“. Es handelt sich also um eine markierte, „entautomatisierte“ (also nicht in den Alltag automatisch übertragbare) Form der Kommunikation und Weltkonstruktion als Fiktion, die erfundene und künstlerisch gestaltete Elemente enthält. Da die Weltkonstruktion der Fiktion gleichzeitig die Imagination der Rezipienten auslöst (Vorstellung der dargestellten Welt durch den Rezipienten sowie Hineinziehen in die Welt des Werks im Akt der Rezeption), hat der F. im Akt der Rezeption die Wirkung, dass alles in der imaginierten Welt glaubwürdig erscheint, auch Erfundenes und Phantastisch-Wunderbares (=suspension of disbelief). Ästhetizität bzw. Poetizität legt den Kunstwerkstatus über die Machart fest, Fiktionalität als Zusatzkriterium bestimmt den Status als konstruierte, gemachte Welt.
* **Fremdreferenz -> *vgl. Faktualität, Homologie, Spolien:*** Beschreibung der Umwelt durch ein (Zeichen-)System, also Elemente aus dem sozialen Kontext eines Werks (z.B. Alltagswelt), die im Werk in Form von Fakten (-> Spolien) integriert werden. Je mehr Fremdreferenzen ein Werk hat und je mehr die Machart den Regeln der Monovalenz sowie Kriterien von Wahrheit, Nachweisbarkeit etc. folgt, desto mehr liegt ein Sachtext vor. Je mehr ein Sachtext im Sinne der Wahrheitsregeln genaue Quellennachweise der Fremdreferenzen führt und seine Faktenbasis transparent macht, desto mehr handelt es sich um einen wissenschaftlichen Text.
* **Gattungen (-> Konventionen):** In der neueren Literaturforschung werden Gattungen bzw. Textsorten als Regelsysteme bzw. „Programme“ gesehen, nach denen ein Kunstwerk (v.a. in seiner Struktur) konstruiert werden kann und die daher für eine Gattung/Textsorte typisch sind. Gleichzeitig steuern sie die Erwartungen der Rezipienten und ermöglichen eine Zuordnung zum Kunstsystem.
* **Heldenreise (Quest):** Ein auf den Erkenntnissen des amerikanischen Mythen- und Literaturforschers J. Campbell basierendes Handlungsmuster (->Plot) in mehreren Stationen (auch Monomythos genannt), das sowohl in Epen, Märchen, Sagen, aber auch im modernen Roman, Film (v.a. Hollywood-Filme wie „Star Wars“) und Improvisationstheater Anwendung findet.
* **Homologie, homolog -> *vgl. Fremdreferenz, Spolien:*** Strukturähnlichkeit der ästhetisch gestalteten, selbstreferenziellen fiktionalen Welt mit außertextueller Realität (z.B. Alltagswelt der Rezipienten); oft in Bezug auf Macharten im Sinne des Realismus oder Naturalismus verwendet.
* **Hybridität:** Doppelte Zurechnung bzw. Codierung eines Werks, weil es einerseits als ästhetisches, selbstereferenzielles Kunstwerk gilt, aber dennoch viele Fremdreferenzen/ Spolien und Homologie enthält. Klassischer Fall nach Ansgar Nünning ist der historische Roman, weil er geschichtliche Fakten aufnimmt und teilweise auch auf historiografische Strömungen wie Feminismus reagiert, andererseits aber die Machart und den Status eines fiktionalen Kunstwerks hat.
* **Intertextualität:** Nach Gérard Genette gibt es verschiedene Formen der Intertextualität (Transtextualität), die als Ensemble der verschiedenen Formen pointierter Bezüge zwischen literarischen Texten auftreten können, wobei die ersten zwei Formen am häufigsten sind: **1. Intertextualität** (greifbare Anwesenheit eines Textes in einem anderen, z.B. durch Herbeizitieren), **2. Paratextualität** (Bezüge zwischen einem Text und seinem Titel, Vorwort, Motto etc.), **3. Metatextualität** (Kommentierung eines Prätextes), **4. Hypertextualität** (ein Text macht einen anderen zur Folie), **5. Architextualität** (Gattungsbezüge eines Textes).
* **Konventionen (soziale):** Erlernte, sozial vermittelte Regelsysteme, die unter anderem Erwartungen, Wirkung, Umgang mit (Kunst-)Werken steuern und die Basis des Begriffs „fiktional“ sind. Sie sind z.B. verbunden mit dem Kunstsystem, mit Textsorten/Gattungen und Kunstauffassungen.
* **Kunstauffassungen – auch: Kunstkonzepte, literarische/künstlerische Epochen:** Regelsysteme, die sowohl die Macharten von Kunstwerken als auch Erwartungen von Rezipienten steuern (N. Luhmann spricht daher von „Programmen“). So sind andere Gestaltungsmittel und Erwartungen an ein realistisches Kunstwerk gebunden im Gegensatz zu einem expressionistischen Kunstwerk. Textsorten und Gattungen variieren die Kunstauffassungen, denn ein expressionistisches Gedicht funktioniert anders ein expressionistisches Drama oder Kurzprosa. Nach G. Plumpe sind die Kunstauffassungen mit den gängigen „ literarischen“ Epochen gleichzusetzen.
* **Kunstsystem (funktionale Ausdifferenzierung im 18.Jh.):** In neueren soziologischen Kunst- und Literaturtheorien, v.a. basierend auf der Systemtheorie N.Luhmanns, geht man davon aus, dass sich das Kunstsystem von Politik, Wissenschaft und Religion autonom gemacht hat und auch versucht, sich von didaktischen und wirtschaftlichen Interessen zu autonomisieren. Kunstwerke sind Weltdarstellungen eigenen Rechts und müssen, wenn sie beurteilt werden, allein an künstlerischen Regeln und anderen Kunstwerken gemessen werden.
* **Machart:** typische (ästhetische) Gestaltungsmittel eines Textes (z.B. Vers, bestimmte Erzähltechniken, Regieanweisungen), oft auch Merkmale und Signale für dessen Status als Fiktion – damit Grundlage für die Definition von „fiktiv“ als textimmanente Merkmale für Fiktion. Die Machart hängt eng zusammen mit Textsorte/ Gattung sowie Kunstauffassungen/ „literarischen Epochen“, die typische Macharten generieren.
* **Make Believe *-> vgl. Als-Ob-Welt, Fiktionalitätspakt, Semiotik:*** Die Konstruktion einer imaginären fiktionalen Welt im Sinne des Fiktionalitätspakts, die für die Rezipienten während des Aktes der Rezeption sinnvoll und glaubwürdig wirkt (=suspension of disbelief) – die Gestaltung bzw. Machart trägt zu diesem Effekt bei.
* **Metafiktionalität:** Nach P. Waugh und A. Nünning Texte bzw. Werke, die hochgradig selbstreflexiv sind, so dass sie die Aufmerksamkeit der Rezipienten gezielt und explizit auf ihren Status als Artefakte und als Fiktion lenken, um damit die Beziehung zwischen Fiktion und Wirklichkeit zu problematisieren. Oft ist das damit verbunden, dass die Machart eines Werks transparent gemacht und reflexiv als Konstruktionsvorgang hinterfragt wird. Das Werk zeigt also seine eigene Künstlichkeit, Gemacht-sein, Erfunden-sein (z.B. J. Barnes „Geschichte der Welt in 10 ½ Kapiteln“).
* **Monovalenz *-> vgl. auch Fremdreferenz:*** Eindeutigkeit und eindeutige Lesart eines Werks, v.a. durch Fremdreferenzen/ Fakten erzeugt.
* **Paratexte:**Nach G. Genette Zusatztexte, die den Status des Haupttexts als Kunstwerk und Fiktion bestimmen helfen, z.B. Cover, Klappentexte, Vor- und Nachworte.
* **Phantastik:** Im weiteren Sinne alle fiktionalen Kunstwerke, die phantastische bzw. wunderbare Elemente enthalten, v.a. die Sonderform der Fantasy-Literatur (als meist umfassend wunderbare Textsorte). Im engeren, strukturalistischen Sinne (vgl. Uwe Durst) wird zwischen der Phantastik im engeren Sinne als unentschiedenes Pendeln eines Textes zwischen Wunderbarem und Realistischem und dem Wunderbaren, also Texten, die wie „Herr der Ringe“ in rein wunderbaren Welten spielen, unterschieden. Im Folgenden wird daher pauschal vom Phantastisch-Wunderbaren gesprochen, um Komplikationen zu vermeiden.
* **Poetizität *-> vgl. Artefakt, Ästhetik/ Ästhetizität, Machart:*** Hier gemeint als qualitative Merkmale, wie Sprache und Gestaltung, also Machart, die einen literarischen (künstlerisch wertvollen) Text von einem nicht-literarischen (Sach-)Text unterscheiden. Im engeren Sinne auf die Dichtkunst bezogen, teilweise aber auch synonym mit Ästhetizität benutzt, um den Status als Kunstwerk/ Artefakt zu bestimmen.
* **Polyvalenz *-> vgl. auch Ästhetik/Ästhetizität:***  Mehrdeutigkeit eines Werks, v.a. durch symbolische Ebenen; Erzeugung alternativer Lesarten v.a. bei fiktionalen Kunstwerken.
* **redemption arc (Erlösungsgeschichte):** Heldengeschichte, in der ein auf Abwege geratener „böser Held“ wieder erlöst wird bzw. durch Sühneleistungen die Erlösung herbeiführt.
* **Selbstreferenz *-> vgl. auch fiktiv, fiktional, Metafiktionalität, Polyvalenz, Semiotik, Symbolik:*** Selbstbezüglichkeit eines (Zeichen-)Systems (->Kunstwerks), das zu dessen „Autonomie“ führt – im Falle der Fiktionalität geht es darum, dass das ihr zugrunde gelegte Zeichensystem auf sich selbst referiert und nicht auf eine Außenwelt, also eine „Welt eigener Ordnung“ und „eigenen Rechts“ erzeugt. Damit einher geht die „Entautomatisierung“, was die Entkoppelung von einer Übertragbarkeit auf Realitäten außerhalb des Kunstwerks (z.B. Alltagswelt) bedeutet. Das führt zu Gestaltungsfreiheiten, die von realistischen Darstellungsweisen abweichend auch experimentelle Macharten sowie Phantastisch-Wunderbares umfassen.
* **Semiotik -> Fiktion als Zeichensystem und sekundäre Welt:** Texte, darstellende Kunstwerke, Filme etc. sind Zeichensysteme, die im Regelfall kommunikative Funktion haben, egal, ob sie fiktional sind oder nicht. Ihre Zuordnung zum Bereich „Fiktion“ und „Kunst“ funktionieren über Regelsysteme, die als soziale Konventionen erlernt werden. Die Art der Regelsysteme bzw. Konventionen entscheidet auch über das Verhältnis von Fremd- und Selbstreferenz sowie über die Reflexivität des Zeichensystems.
* **Spolien *-> vgl. Faktualität, Fremdreferenz:*** Von Uwe Durst eingeführter Begriff, der in Fiktionen, also in konstruierte, imaginäre Welten eingebaute Fakten meint. Diese haben zwar Fremdreferenzen (z.B. auf historisch nachweisbare Personen, Ort, Ereignisse), sind aber Teil einer neuen, fiktionalen Weltkonstruktion und deren ästhetischer Gestaltung.
* **Quest -> vgl. Heldenreise**
* **Virtualität:** Im Gegensatz zur Fiktionalität künstlich konstruierte Welten, die dreidimensional sind und in Echtzeit (realistisches Raum-Zeit-Kontinuum) flexibel mit Rezipienten interagieren, also sich an die Rezipienten anpassen. Sie können, müssen aber nicht realistisch (homolog) sein, da es neben Rekonstruktionen realer Welten (z.B. in der Medizin oder Industrie) auch wunderbare Welten, z.B. im Computerspiel, gibt. Wenn sich Realität mit Virtualität überlagert, nennt man das gemeinhin „Augmented Reality“. Fiktionen hingegen sind in ihrer Struktur und damit in ihrer Chronologie festgelegt, das gilt auch für Kino- und TV-Filme. Hypertexte hingegen sind schon Vorformen des Virtuellen, weil sie vom Rezipienten interaktiv gestaltbar sind.