

Medienwandel – Medienwechsel – Medienwissen

Veröffentlichungen des Nationalen Forschungsschwerpunkts
»Medienwandel – Medienwechsel – Medienwissen.
Historische Perspektiven«

Herausgegeben von CHRISTIAN KIENING und MARTINA STERCKEN

in Verbindung mit JÜRIG GLAUSER, MARTIN-DIETRICH GLESSGEN,
BARBARA NAUMANN, ANDREAS THIER UND MARGRIT TRÖHLER

Band 14

ALEXANDRA KLEIHUES, BARBARA NAUMANN,
EDGAR PANKOW (HG.)

Intermedien

Zur kulturellen und artistischen Übertragung

CHRONOS

Publiziert mit Unterstützung des Schweizerischen Nationalfonds zur Förderung der wissenschaftlichen Forschung, der Universität Zürich und der Boner Stiftung für Kunst und Kultur.

Informationen zum Verlagsprogramm:
www.chronos-verlag.ch

Umschlagabbildung: Albrecht Dürer: Ambraser Kunstbuch: Allegorie auf die Beredsamkeit (Hermes mit vier irdischen Gestalten: Frau, Krieger, Gelehrter und Bürger), 1514. Feder über Pinsel, Wasserfarben, auf Papier, 230 x 330 mm. Wien, Kunsthistorisches Museum.

© 2010 Chronos Verlag, Zürich
ISBN 978-3-0340-1014-6

Vorwort

»[E]s ist gewisz, dasz fast alle wörter einen buchstablichen und übertragungsverstand (*literalem et metaphoricum sensum*) leiden«¹, heißt es in Georg Philipp Harsdörffers *Gesprächsspielen*. Dies gilt auch für das Wort ›Übertragung‹ selbst, das im übertragenen Gebrauch sein breitestes Spektrum entfaltet. Die buchstäbliche Bedeutung kennt dem Grimmschen Wörterbuch zufolge eine aktive und eine passive Variante: die Tätigkeit des Hinübertragens oder das Hinübergetragen-Werden. In die Logik dieser Alternative fügen sich auch die heute nicht mehr gebräuchlichen Bedeutungen des Übermuts (Übertragung über sich selbst) und der Ertragung (Erduldung). Sinnlich-konkret versteht gemäß Brockhaus die Medizin den Begriff: als Überschreitung des Geburtstermins. Das deutsche Wörterbuch dagegen listet als literalen Sinn u. a. die Krankheitsübertragung, in der sich wiederum eine Differenz von aktiv (eine Krankheit übertragen) und passiv (Angesteckt-Werden durch Übertragung) abzeichnet. Ob sich diese Unterscheidung auch für die metaphorischen Bedeutungsvarianten, die heute vorherrschend im Gebrauch sind, in Anschlag bringen lässt, wäre am Einzelfall zu überprüfen.

Bildlich steht ›Übertragung‹ für Austauschprozesse zwischen Personen (z. B. in der Rechtsprechung, aber auch in der Psychoanalyse), Kulturen (z. B. Anschauungen, Fertigkeiten), Disziplinen (auch: Künsten), Zeiten (auch: Epochen), Sprachen oder physikalischen Einheiten (z. B. Kraft- oder Datenübertragung).² In pragmatischer Eingrenzung dieses Spektrums setzt die vorliegende Publikation vier disziplinäre Schwerpunkte: Kultur, Rhetorik, Künste und Psychoanalyse. Es ist die Interdependenz der Bereiche unter dem Gesichtspunkt ihrer Übertragbarkeit, die das Profil dieses Bandes ausmacht. Die Beiträge verfolgen vor allem eines: die Dynamik des Übertragungsbegriffes, der sich zwischen historisch-spezifischen Dispositiven und theoretischen Grundannahmen des medialen Wandels aufspannt. Übertragungsvorgänge in den und zwischen den Künsten, Kulturtransfers und diachrone Rezeptionsprozesse sind zwar historisch fixierbar, bilden aber aufgrund ihres Ereignischarakters auch ganz eigene Strukturen der Verzeitlichung.

Unter den zahlreichen Varianten des Zeichentransfers stellt das Verhältnis von Schriftlichkeit und Bildlichkeit einen zentralen Fokus insbesondere der kunsttheoretischen (literaturwissenschaftlichen und kunsthistorischen) Beiträge dar. Ein weiterer Schwerpunkt, nicht nur in der philosophischen Debatte, liegt auf der Frage nach der Übersetzbarkeit von Wirklichkeitserfahrung und leiblicher Wahrnehmung. Im ersten Teil des Bandes, *Überlieferung, Übertragung, Übersetzung: Die Frage nach der Kultur*, werden unterschiedliche Vorstellungen von

Diegese und Simulation

Kategorienfragen im Kontinuum zwischen Roman und Online-Rollenspiel

I

Middle-Earth, die Fantasiewelt von J. R. R. Tolkiens Roman *Lord of the Rings*, ist zur Vorlage für zahlreiche Rollen- und Computerspielwelten geworden (z. B. Aventurien von *Das Schwarze Auge* oder Azeroth von *World of Warcraft*). Dieses diegetische Kontinuum zwischen Erzählliteratur und Spiel wird im Folgenden zum Anlass genommen, einige basale narratologische Kategorien zu überprüfen. Insbesondere stellt sich die Frage, was mit der Kategorie der Diegese selbst geschieht, sobald man ihre Übertragung von Literatur und Film auf ludische Formen des Narrativen in den Blick nimmt.

Basisannahme der Genetteschen Narratologie ist das Theorem, der Erzähler bringe die Diegese (*diégèse*) – »das raumzeitliche Universum der Erzählung«¹ mit seinen Regeln und Figuren – erzählend allererst hervor: »Die narrative Instanz einer ersten Erzählung ist also per definitionem extradiegetisch.«² Dieser Erzähler als hervorbringende Instanz wird dabei vorgestellt als Person – in Analogie also zur Person des Autors oder auch zu Figuren innerhalb der Diegese. Als eine solche, so Genette, könne ein heterodiegetischer Erzähler im Prinzip jederzeit »ich« sagen, selbst wenn die Erzählinstanz im ganzen Text nicht ein einziges Mal manifest wird: »Sofern sich der Erzähler jederzeit *als solcher* in die Erzählung einmischen kann, steht jede Narration per definitionem virtuell in der ersten Person.«³

Wie verhält sich die so bestimmte Diegese eines Erzähltextes zur fiktiven Welt eines Computerspiels? Die Kopenhagener Ludologen Espen Aarseth und Gonzalo Frasca berufen sich auf die Narrations-Definition von Gerald Prince – »the recounting [...] of one or more real or fictitious events communicated by one, two or several (more or less overt) narrators to [...] narratees«⁴ –, um festzustellen, dass Spiele nicht narrativ seien⁵ – was folglich die Existenz einer Diegese nach Genettescher Definition ausschließen würde: »According to Prince's definition [...] it is impossible for the game of Chess [to] be narrative since it is not a recounting, there is no

narrator and no narratees.«⁶ Das ist zunächst überwältigend einleuchtend, allerdings gilt das Kernargument der Ludologen – »there is no narrator« – eben auch für heterodiegetische Narrationen ohne manifesten Erzähler sowie beispielsweise für einen Großteil aller filmischen Narrationen, jedenfalls solange man sich nur an das Phänomen hält und die Genettesche Tiefenstruktur-Annahme einmal beiseite lässt. Streng genommen lässt sich das Argument für jede Art von narrativem Text in Anschlag bringen, der nicht gerade aktuell mündlich jemandem erzählt wird.

II

Dagegen wird die Spielsituation des *Pen&Paper*-Rollenspiels *Das Schwarze Auge* (DSA) von Princes Definition perfekt erfasst.⁷ Mehrere Personen sitzen um einen Tisch und lassen im Verlaufe eines oder mehrerer Abende im mündlichen Austausch miteinander eine Abenteuergeschichte entstehen, die aus einer Kette fiktiver Ereignisse besteht. Eine dieser Personen hat als Spielleiter oder Meister eine auktoriale Position inne, von der aus er als heterodiegetischer Erzähler das Abenteuer erzählt. Allerdings regiert er die Narration nur teilweise. Die übrigen Spieler nämlich verkörpern nicht nur Figuren in der erzählten Welt, sondern beteiligen sich als homodiegetische Erzähler auch am Verlauf der Narration selbst. Anders als Figuren in traditionellen Erzähltexten können sie nicht nur in Figurenrede ›ich‹ sagen, sondern sie können über narrative Ich-Sätze die Handlung selbst mitkonstituieren (›Ich schieße mit meinem Langbogen auf den Ork.‹), und dies durchaus in einer vom Spielleiter unvorhergesehenen Weise.

Wer produziert nun hier die Diegese? Nun, wie es fast immer der Fall ist, wenn im eigentlichen Sinne erzählt wird, entstehen die Geschichten nicht vollständig erst zum Zeitpunkt des Erzählens, sondern liegen bereits in Form von Skripten vor. Im Falle von DSA gibt die Firma Fantasy Productions solche Skripte in Buchform heraus. So enthält beispielsweise der Band *Questadores* fünf zehn- bis zwanzigseitige Anleitungen für »Abenteuer«, die in einem Gebiet namens *Meridiana* spielen.⁸ Die Skripte beruhen aber ihrerseits bereits auf einer fiktionalen Welt namens *Aventurien*, deren Wesen und Regeln in höchst ausdifferenzierter Weise in anderen Publikationen ausformuliert sind, vom Basisregelwerk über zahlreiche Regionalbände bis hin zu ausführlichen Publikationen zu Waffen, Zaubern, Tieren, Kräutern usw. Diese Welt mit ihren Eigenschaften und Regeln ist zu Beginn einer DSA-Spielrunde also bereits gegeben. Außerdem liegt dem Meister bereits der Entwurf eines Abenteuers vor, das die Helden zu bewältigen haben. In einem ersten Spielschritt, der sogenannten »Charaktererschaffung«, werden nun diese Helden selbst generiert. Jeder Mitspieler entscheidet sich für eine bestimmte Rasse, Kultur, Profession, für Talente, Zauberkräfte, Ausrüstung

etc., die seinen Avatar charakterisieren. Viele dieser Eigenschaften sind skaliert und werden als Zahlenwerte in einer Tabelle, dem »Heldendokument« festgehalten. Die »Heldenverwaltung« – wunderbares Wort! – spielt eine große Rolle in DSA. Nun erst beginnt der Meister zu erzählen, etwa: »Bei Sonnenschein und einem steifen Westwind habt ihr an Bord der *Haiflosse* vor einigen Stunden den Hafen von Mengbilla verlassen.«⁹ Die Erzählung in zweiter Person richtet sich, obwohl eindeutig von der heterodiegetischen Erzählinstanz hervorgebracht, nicht an die Mitspieler, sondern direkt an die Helden, wäre also nach Genette als metaleptische zu charakterisieren. Die Spieler können sich, wie gesagt, als homodiegetische Erzähler an der Narration beteiligen (z. B. ›Ich klettere den Mast hoch, um Ausschau zu halten.‹). Der Meister kann (bzw. sollte)¹⁰ solche Aussagen zwar nicht geradezu negieren, er kann sie aber entscheidend modifizieren, und zwar entweder kraft seiner auktorialen Macht als Erzähler (›Der Mast erweist sich im oberen Drittel als zu glatt, Du rutschst immer wieder ab und kommst nicht hoch.‹) oder aber kraft seiner Autorität als Spielleiter. Als solcher kann er eine ›Talentprobe‹ fordern (z. B. auf Geschicklichkeit oder Sinnesschärfe), die der Spieler dann mit einem zwanzigseitigen Würfel nach Maßgabe seiner Talentwerte ablegen muss. So wird noch ein Zufallsgenerator ins Spiel eingebaut, dessen Ergebnisse allerdings wiederum erst durch den Meister zur gültigen Narration werden.

Wir halten fest: 1. Erhebliche Teile der Diegese stehen bereits vor Spielbeginn weitgehend fest, darunter die fiktive Welt mit ihren Eigenschaften, die fiktiven Helden mit ihren Eigenschaften sowie das Grundgerüst der Abenteuer-Narration. 2. Die Geschichte selbst in ihrer endgültigen Form wird dann rein narrativ, in mündlichen Erzählakten hervorgebracht durch ein Zusammenspiel aus der auktorialen, heterodiegetischen Narration des Meisters und der intern fokalisierten homodiegetischen Narration der Mitspieler.

Insbesondere die bevorzugte zweite Person der auktorialen Erzählanteile markiert die Differenz dieser hybriden Diegese-Erzeugung zu dem, was man aus schriftlichen Erzähltexten gewohnt ist. Narrative Aussagesätze in zweiter Person Präsens sind ja eigentlich Paradoxa: Einem Adressaten wird mitgeteilt, was dieser selbst als Protagonist gerade tut. In der Literatur findet sich dieser Modus äußerst selten, z. B. in Ilse Aichingers *Spiegelgeschichte*, wo eine Art Engel der Geschichte zu einer sterbenden Frau spricht. Im wirklichen Leben kommt das in Fällen vor, wo eine Person gerade nicht Herr ihrer eigenen Lage ist, etwa beim Aufwachen nach einem Unfall (›Ganz ruhig! Du liegst im Krankenhaus. Du hast eine Gehirnerschütterung.‹). Der Erzählinstanz kommt dabei ein Wissensvorsprung im Hinblick auf die Diegese zu.

Dieser dominante Erzählmodus in DSA ist zu unterscheiden von der extradiegetischen Kommunikation zwischen Meister und Spielern; diese bezieht sich auf Handlungen, die bloß mittelbar von Bedeutung für die Konstruktion der Erzäh-

lung sind (z. B. das Würfeln). Die seltsame Gleichsetzung von Protagonist und Adressat wird innerhalb der Spielanordnung von DSA aber nicht als metaleptische Transgression empfunden, was sie nach Genette wäre. Sie trägt der Institution des Avatars Rechnung, der Figur, als die der Spieler in der Diegese unterwegs ist. ›Du kletterst den Mast hoch‹ impliziert keine Handlungsanweisung an den Spieler (wie etwa ›Klettere mit deinem Avatar den Mast hoch!‹) – wir sind hier im narrativen Modus, nicht im dramatischen.¹¹ Der Satz schafft – als narrativer Spielzug – direkt das fiktive Faktum und ignoriert dabei die Unterscheidung extra- und intradiegetisch.

III

Betrachten wir dieselbe Situation, nach einem weiteren Medienwechsel, in *World of Warcraft*, dem erfolgreichen *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) der Firma Blizzard Entertainment, dessen computergenerierte, komplexe Diegese seit 2004 zahlreichen Einzelspielern auf der ganzen Welt gleichzeitig zur Verfügung steht. Auch hier geht man mit einem Avatar, den man nach vorgegebenen Mustern erschaffen hat, in eine fiktive Welt: *Azeroth* mit seinen geographischen Gegebenheiten, fest installierten Bewohnern und Gesetzen liegt als programmierte Online-Welt in 3D-Graphik vor. Dem homodiegetischen Erzähleranteil entspricht das Manövrieren des Avatars durch diese Welt. In der Tat erfährt man *Azeroth* als Spieler vor allem aus der Perspektive und nach Maßgabe der Fähigkeiten seiner Figur. Streng genommen sieht man dabei nicht, wie bei Ego-Shootern, durch deren Augen, sondern man sieht den Avatar selbst durch ein bewegliches Kameraauge, in der Regel von hinten, wie er sich durch die Welt bewegt. Computerspieler sprechen hier von *third-person perspective* oder ›Verfolgerperspektive, diese ist aber überwiegend intern, personal fokalisiert. Angeblich ist die Identifikation des Spielers mit seiner Figur bei dieser Perspektive sogar stärker ausgeprägt als bei der *first-person perspective* im Ego-Shooter; und selbstverständlich spricht man von seinem Avatar auch hier in der ersten Person – obwohl man sieht, wie dieser sich durch die Diegese bewegt. Wenn es sich hier also um *third-person perspective* handelt, dann – so seltsam das klingt – um eine homodiegetische.

Was entspricht nun aber bei *World of Warcraft* dem auktorialen Erzählanteil des Meisters? Wer bestimmt, welche Handlungen ein Avatar ausführen kann und was es ihn kostet, wer rechnet aus, ob ein Schuss trifft und wie schlimm eine Verletzung ist, wer bestimmt, welche Beute bei einem Opfer zu finden ist? Wer bestimmt, wann die Quests erfüllt sind und wann ein neues Level erreicht ist? Nun, diese Aufgaben übernimmt das Programm. Es wird ständig von einem Stab

von Mitarbeitern überwacht und weiterentwickelt. In Ausnahmefällen kann man sich (extradiegetisch, per Mail oder Telefon) an diesen Stab wenden, der dann unmittelbar in die Spielwelt eingreifen kann – das entspräche einer Bitte an den Meister in DSA. In den allermeisten Fällen fungiert jedoch das Programm völlig ausreichend in der gewünschten Weise. Auch die Heldenverwaltung übernimmt der Computer, allerdings hat man über zahlreiche extradiegetische Menüs als Spieler Zugriff auf die aktuellen Werte seines Avatars und z. T. auch auf die von anderen Charakteren. Zudem stellt das Programm extradiegetisch Informationen über verschiedene Orte, Personen, Dinge und Sachverhalte zur Verfügung. Erzählen im engeren Sinne kommt dabei zwar auch noch vor: Die Aufträge zu den Quests werden intradiegetisch zumeist von nicht-spielergesteuerten Charakteren (NPCs) in Form von Figurenrede erteilt, oftmals wird eine kleine Geschichte dazu erzählt. Doch sind dies natürlich verhältnismäßig geringe Anteile im Verhältnis zur gesamten *World of Warcraft*-Diegese. Deren raum-zeitliche Koordinaten, Gesetze und Bewohner stellt ein Programm zur Verfügung, mit dem der Spieler nie direkt in Berührung kommt – das sozusagen niemals als Erzähler ›overt‹ wird.

IV

Prima facie mit einigem Recht weisen die Ludologen denn auch darauf hin, dass eine solche Spielwelt nicht erzählt, sondern simuliert wird. Aarseth sieht hier, wie gesagt, den fundamentalen Unterschied zwischen Spielen und Erzähltexten (inklusive Filmen) schlechthin: »Simulation is the hermeneutic Other of narratives; the alternative mode of discourse«. ¹² Angesichts des medialen Kontinuums zwischen Buch, Film, *Pen&Paper*- und Online-Rollenspiel steckt in dieser Behauptung jedoch keine Lösung, sondern eher eine Verschärfung der Frage nach dem Verhältnis von Erzählung und Spiel.

Orientieren wir uns am etablierten Simulationsbegriff der Naturwissenschaften: Von einem Quellsystem wird ein (z. B. mathematisches) Modell gebildet. Anhand dieses Modells wird das Verhalten des Quellsystems simuliert. ¹³ Die Resultate werden in einem Protokoll festgehalten, das dann als Grundlage für neue Annahmen über das Quellsystem und also zu einer verbesserten Modellbildung dienen kann. Quellsystem und Simulation sind komplex, dynamisch und potentiell flüchtig; sie entziehen sich daher einer direkten Analyse. Modell und Protokoll dagegen sind diskret, statisch und potentiell textförmig und daher gut analysierbar.

Quellsystem

|

Modell

|

Simulation

|

Protokoll

Man könnte argumentieren, dass im Falle von Computerspielen, anders als bei naturwissenschaftlichen oder technischen Simulationen, ein Quellsystem oft gar nicht existiert.¹⁴ Informatiker aber sehen darin kein Problem – das Quellsystem kann auch fiktiv sein. Ohnehin ist die Phase der Modellbildung ja durch Hypothesenbildung über das Quellsystem ebenso gekennzeichnet wie durch Komplexitätsreduktion gegenüber diesem. Jedes Modell enthält damit, wenn man so will, Elemente des Fiktionalen.

Wenn die Ludologen nun die Simulation als Basiskategorie für Spiele behaupten und der Repräsentation bzw. Narration als Basiskategorie für Erzähltexte entgegensetzen, dann betonen sie die dynamische, flüchtige Phase des Spielens mit ihrem körperlichen Einsatz, ihren Spielentscheidungen, Emotionen etc., die von jeder Aufzeichnung (Protokoll) nur unzureichend wiedergegeben werden kann.¹⁵ Allerdings hätte beispielsweise ein Autor wie Émile Zola sein Projekt des Experimentalromans vollständig im obigen Schema wiedererkannt: Das Quellsystem seines vielbändigen Romanprojekts der *Rougon-Macquart* ist die französische Gesellschaft des 19. Jahrhunderts, jeder Roman operiert mit einem Teil-Modell dieser Gesellschaft, dessen wesentliche Elemente ein genetisch und sozial vollständig determinierter Held und ein wohlerforschtes Milieu sind. Die Romanhandlung nun simuliert – wie Zola betont: nach streng wissenschaftlichen Gesetzen – das, was geschieht, wenn ein so und so determinierter Held tatsächlich in ein so und so bestimmtes Milieu gerät.¹⁶ Abgepackt, verkauft und vom Publikum rezipiert wird schließlich das Protokoll dieser Simulation, der naturalistische Roman. Wenn dessen Leser, angeregt durch die Lektüre, auf die Verfasstheit der Gesellschaft selbst reflektiert und etwa politisch tätig wird, findet sogar die Rückkopplung auf das Quellsystem eine Entsprechung.

Folgt man diesem Entwurf, dann entspricht die Simulationsphase, als Phase des aktiven Spielens – Frasca nennt hier den Flugsimulator in einem Atemzug mit dem einfachen Spielzeugflugzeug – nicht etwa, wie meist angenommen, der Lektürephase beim Roman, sondern einer bestimmten Phase seiner Komposition, und zwar jener, die innerhalb einer gegebenen Diegese mit ihren Regeln Handlungen

ablaufen lässt – also die Phase des Erzählens im engeren Sinne. Die irriige Auffassung, das Spielen des Computerspiels entspreche der Lektüre des Romans, kommt dadurch zustande, dass bei Spielen eben nicht das Protokoll abgepackt, verkauft und rezipiert wird, sondern bereits das Modell selbst. Modell und Protokoll sind, wie gesagt, die beiden nicht-flüchtigen und daher raum-zeitlich transferierbaren Phasen des Simulationsschemas.

Nun ließe sich einwenden, dass die Simulation per Computer doch etwas anderes sei als die ›Erfindung‹ von Handlung durch menschliche Agenten. Wenn Frasca jedoch das Kinderspiel ebenso als Simulation anerkennt wie die Verwendung eines Flugsimulators, weil Kinder ebenfalls bestimmte Dinge als einem Flugzeug oder einem Soldaten gemäß begreifen und ihre simulativen Spielmöglichkeiten dadurch regelhaft begrenzt sind, dann wird dieser Unterschied marginalisiert.¹⁷ Bestätigt wird dies durch den Blick auf Rollenspiele wie DSA, die nicht am Computer gespielt werden. Auch hier wird, von der Firma Fantasy Productions, das Modell (Spielwelt, Regeln) vertrieben und die Rezeption erfolgt als Simulation (Spielen). Die entscheidungs-, zeit- und/oder konfigurationskritische¹⁸ Begegnung von individuellem Spielzug mit den Systemdaten kann demnach im Computer ebenso stattfinden wie im menschlichen Hirn oder im dialogischen Zusammenspiel von Spielern und Meister im *Pen & Paper*-Rollenspiel.

Klar ist: Gerade wenn man das Simulationsmodell ernst nimmt, bilden Narration und Simulation kein einfaches Gegensatzpaar.¹⁹ Wenn Simulation definiert ist als dynamisches Verhalten (*behavior*) des bzw. unter den Bedingungen des Modells, dann führt uns das zurück zur Frage, was genau in den verschiedenen Medien dieses Modell ausmacht und wo dabei Narration ins Spiel kommt. Insbesondere interessiert uns hier die Frage: Ist die Diegese ein Teil des Modells?

V

Ein Zwischenstück, das wir bisher ausgelassen haben, ist die filmische Narration: »By its nature, cinema resists traditional language-centered notions of the narrator. Clearly, most films do not ›tell‹ their stories in any usual sense of the word«,²⁰ schreibt Seymour B. Chatman. Dennoch scheint unter Filmwissenschaftlern Einigkeit darüber zu bestehen, »that film *does* belong in a general narratology; [...] that films are narrated, and not necessarily by a human voice.«²¹ Bordwell definiert daher Narration in fiktionalen Filmen als »the process whereby the film's *syuzhet* and *style* interact in the course of cueing and channelling the spectator's construction of the *fabula*.«²² *Syuzhet* entspricht dabei in etwa dem *discours*, *fabula* der *histoire*, unter *style* sind medienspezifische Eigenschaften wie Kameraeinstellung und Körnung zusammengefasst. Die Narration wäre also eine Funktion

der Textgestalt, nämlich jene, die den Rezipienten dazu bringt, eine Handlung zu konstruieren. Das heißt aber: Der Text geht, zumindest analytisch, der Narration voraus. Er liefert allererst die Daten, die eine Konstruktion des Geschehens ermöglichen. Insofern der Zuschauer bzw. Leser dabei nur rekonstruiert, was der Film vorgibt,²³ wäre Narration also zu definieren als die analysierbare Eigenschaft eines Textes, ein Geschehen – ja was? Ich schlage vor: zu simulieren. Filmisches Erzählen ist eine Technik der Simulation. Es nimmt im obigen Modell genau die Systemstelle ein, die das Spielen des Computerspiels, die Erzähl-Spiel-Runde des *Pen&Paper*-Rollenspiels und – zumindest nach Auffassung Zolas – eben auch die Narration im Roman einnimmt.

Wie verhält es sich nun im Film mit den beiden tiefenstrukturellen Vorzeitigkeiten, die man mit Genette unterstellen müsste – der historischen Vorzeitigkeit der Handlung (*histoire, fabula*) gegenüber dem Erzählen (*discours, syuzhet*) und der systematischen Vorzeitigkeit der Erzählhandlung gegenüber dem Erzählten, der Hervorbringung der Diegese durch den Erzählakt? Nehmen wir als Beispiel das Ende des ersten Teils von Peter Jacksons *Lord of the Rings*-Verfilmung: Frodo sondert sich von den Gefährten ab, wird von Boromir verfolgt, steckt den Ring an, die anderen werden in einen Kampf gegen einen Trupp Orks verwickelt, woraufhin Frodo und Sam sich von der Gruppe trennen und per Boot auf den Weg nach Mordor machen. Der Film ist natürlich tatsächlich eine Aufzeichnung von Ereignissen, die früher stattgefunden haben als jede mögliche Rezeption, nämlich der Aktionen der Schauspieler bei den Dreharbeiten. Aber nicht die tatsächlich vorzeitige Aktion der Schauspieler irgendwo in England oder Neuseeland wird simuliert, sondern der Kampf der *Fellowship of the Ring* mit den Orks am *Amon Hen* in *Middle-Earth*. Dieser Kampf wird im Film als gegenwärtiger dargestellt. Die Simulation selbst konstruiert hier also keine Vorzeitigkeit einer *histoire*, und ebenso wenig konstruiert sie einen Erzähler – die Bilder und Dialoge, wie sie da sind, lassen sich unschwer als Repräsentation eines vielfältigen Geschehens lesen, ohne dass eine personale Quelle konstruiert werden müsste.²⁴ Gerald Princes Definition greift hier ebenso wenig wie beim Schachspiel, dennoch wird man nicht zögern, hier von Narration zu sprechen, denn der Film erzählt ja unzweifelhaft eine Geschichte.

VI

Der nächste Schritt in unserer Argumentation liegt jetzt nahe, denn die Geschichte, die der Film erzählt, ist bekanntlich – mit einigen Abweichungen²⁵ – dieselbe, die Tolkien in seinem Roman *The Lord of the Rings* erzählt. So beginnt der zweite Band, *The Two Towers*:

Aragorn sped on up the hill. Every now and again he bent to the ground. Hobbits go light, and their footprints are not easy even for a Ranger to read, but not far from the top a spring crossed the path, and in the wet earth he saw what he was seeking. »I read the signs aright,« he said to himself.²⁶

Die erste Frage wäre, ob die heterodiegetische Narration tatsächlich auch im Medium der Literatur den Charakter einer Simulation hat. Die Wörter des Romans sind so gewählt, dass sie uns ein Geschehen vor das innere Auge führen: Ein Mann läuft einen Hügel hinauf und liest dabei Fährten. Nicht anders als beim Film ergänzt der Rezipient Dinge, die hier nicht ausdrücklich notiert sind, mit seinem allgemeinen Weltwissen (z. B. dass der Mann zwei Beine und zwei Ohren hat) und mit seinem bereits in der Lektüre erworbenen Wissen über *Middle-Earth* (z. B. dass Aragorn ein Ranger ist und Ranger gute Fährtenleser sind).²⁷ Die Fokalisierung kann bewirken, dass sich der Leser in gewissem Maße mit Aragorn identifiziert, aus dessen Sicht er die Dinge gerade wahrnimmt. Man kann also auch hier von einer Simulation im oben explizierten Sinne sprechen.

Nun steht der Text im epischen Präteritum, was für Genette eine Nachzeitigkeit des Erzählens und damit die Vergangenheit des Erzählten anzeigt.²⁸ Es gibt bekanntlich auch andere Deutungen des epischen Präteritums, die ihm diesen temporalen Charakter absprechen, eine prominente Vertreterin wäre hier Käte Hamburger.²⁹ Doch wie dem auch sei: Das Erzähltempus markiert immer die Gegenwart der *histoire*. Wir sehen vor unserem Auge hier nicht einen Erzähler, der eine Geschichte erzählt oder niederschreibt, sondern Aragorn, der den *Amon Hen* besteigt. Darin unterscheidet sich unsere Lektüre deutlich vom Akt jenes Lesens, das Aragorn selbst hier vornimmt: Er liest die Spuren ja als indexikalische Zeichen eines Vergangenen. Der Unterschied zu dem, was wir beim filmischen Erzählen beobachten konnten, ist vermutlich gar nicht so groß: Hier wie dort setzt sich die »normale« Rezeption darüber hinweg, dass die Filmbilder bzw. die Sätze des Romans in der Tat Aufzeichnungen eines Vergangenen (der Dreharbeiten, des Schreibaktes) sind. Der narrative Text simuliert primär die Gegenwärtigkeit eines Geschehens, man könnte auch umgekehrt sagen: Eine »realistische« Lektüre rezipiert die Narration primär als Simulation, und zwar eines Geschehens, nicht eines Erzählvorgangs: »This scheme allows for the possibility that the narrational process may sometimes mimic the communication situation more or less fully«,³⁰ aber es setzt eine solche Repräsentation des Erzählaktes eben nicht voraus.

»It is time«, erklärt Espen Aarseth, »to recognize simulation and the need to simulate as a major new hermeneutic discourse mode, coinciding with the rise of computer technology, and with roots in games and playing.«³¹ In der Wissenschafts- und Mediengeschichte tritt häufiger der Fall ein, dass neue Entwicklungen die vermeintlich vertrauten traditionellen Phänomene in einem neuen Licht erscheinen lassen; und so verhält es sich auch hier – das Begehren, eine andere

Realität zu simulieren, ist womöglich gar nicht so neu. Statt die Roman-Narration als kategorialen Gegensatz zur Simulation zu bestimmen, die ein Computerspiel leistet, gar als ihr hermeneutisch Anderes, erscheint uns, vom ludischen Dispositiv her gedacht, noch die klassische Narration als eine Form der Simulation im Medium Literatursprache.

VII

Kommen wir zurück zur Frage nach dem Ursprung der Diegese. Nach Eco gilt, »daß wir, wenn wir eine Folge von Sätzen vor uns haben, in denen erzählt wird, was jemandem an einem so und so beschaffenen Ort zugestoßen ist, zunächst einmal mit dem Text kooperieren und mithelfen, eine Welt zu errichten, die eine innere Kohärenz hat.«³² Diese Welt nennen wir die Diegese des Textes. Sie wird gebildet, indem der Leser die Vorgaben des Textes mit den Frames (Rahmen) und Skripten abgleicht, die er in seinem kulturellen Wissen vorfindet. Die Rezeptionsästhetik fasst diesen Prozess als das Füllen von Leerstellen, was noch ein wenig die Vorstellung evoziert, ein Text könne auch »alles« notieren. Nein, so funktionieren Modelle bzw. Simulationen nicht: Sie enthalten ausdrücklich nur die Informationen, die nötig sind, um die Welt in der Komplexität zu repräsentieren, die es braucht.

Medienwechsel verändern zwar die Art der Information, die wir bekommen, um die Diegese zu konstruieren; das Prinzip der Ergänzung durch unser Weltwissen bleibt davon jedoch unberührt. Selbst die verhältnismäßig dichten optischen und akustischen Informationen, die ein Film liefert, müssen jeweils zur Diegese ergänzt werden. Im Western sehen wir nur die Häuserfassaden und ergänzen sie selbstverständlich zu vollständigen Häusern mit entsprechendem Innenleben, weil diese der vorgegebenen Diegese entsprechen. In den frühen Ego-Shootern gab es nur einen Boden und Wände und genau einen möglichen Weg – das reichte für die Illusion eines Häuserkampfes. Neue Spiele wie *World of Warcraft* präsentieren komplexe Welten, die zahlreiche Aktionen der Avatare in möglichst realistischer Weise zulassen. Allerdings gibt es auch hier medienspezifische Seltsamkeiten, z. B. kann man zwar nicht durch Wände oder Bäume, wohl aber durch andere Figuren einfach hindurchlaufen (anderenfalls ließe sich die Beispielbarkeit z. B. städtischer Szenarien mit hoher Figurendichte nicht gewährleisten).

In keinem Fall ist es so, dass die Diegese vollständig mit dem Hervorbringen des Textes, also in der Narration, die wir in der Phase der Simulation situiert haben, erst entsteht. Fantasy-Spiele wie *World of Warcraft* oder DSA arbeiten, wie gesagt, auf der Basis einer fiktiven Welt, deren Beschaffenheit über Karten und andere enzyklopädische Information in großen Teilen festgelegt ist, bevor die einzelne

Geschichte, das einzelne Spiel beginnt. Was beim Computerspiel programmiert ist, ist bei DSA über die Publikationen von Fantasy Productions festgeschrieben, und die Spieler-Communities kennen sich in diesen Welten sehr gut aus. Im Film ergänzen wir die Bilder ganz im Sinne Ecos zur jeweils wahrscheinlichsten Welt. Sofern reale Orte oder historische Situationen vorkommen, fließt unser Wissen über diese ebenfalls ein. Wir sind dabei problemlos in der Lage, das Tatort- oder Wilsberg-Münster als eine Diegese zu konstruieren, die in einigen Punkten von dem uns bekannten Münster abweicht und trotzdem »Münster« ist.

Dies alles gilt ganz genauso auch für Romane. Gegen Genettes Behauptung, der Erzähler würde die Diegese erzählend erst hervorbringen, ließe sich mit Eco betonen: »Die fiktiven Welten sind Parasiten der wirklichen Welt.«³³ Fiktive Narrationen nisten sich in bereits vorhandenen Welten ein. Sie können diese Welten – genau wie alle anderen enzyklopädischen Wissensbestände – dabei in zahlreichen Punkten verändern, aber, und darauf kommt es hier an, sie gehen ihnen nicht voraus. Selbst ein mündlicher Erzähler bringt die Welt, in der seine Geschichte spielt, nicht hervor, sondern produziert nur einen Text, dessen Informationen im Zusammenspiel mit dem kulturellen Wissen über reale und mögliche Welten die Diegese errichtet. Diese Auffassung lässt sich übrigens durchaus mit Souriaus Definition des diegetischen Raumes vereinbaren, »der nur im Denken des Zuschauers rekonstruiert wird (und der zuvor vom Autor des Drehbuchs vorausgesetzt oder konstruiert wurde)«.³⁴

Diese Vorgängigkeit der Diegese vor der Narration gilt ganz allgemein, sie gilt aber auch im Speziellen für Tolkiens Diegese *Middle-Earth*. Bekanntlich ging es dem Mediävisten Tolkien, lange bevor er sich an die Abfassung seines *opus magnum* machte, darum, sich möglichst detailreich eine para-mittelalterliche Welt auszu-denken, inklusive Sprachen, Mythologie, Völkern, Geographie und Geschichte.³⁵ In der Fusion mit dem *Shire*, der Welt der Hobbits, die in Erzählungen für seine Kinder entstanden war, erwuchs daraus *Middle-Earth* – eine detaillierte Welt, in der dann die Handlung um Frodo und den Ring des Bösen erzählt werden konnte. Man kann, mit anderen Worten, bereits eine Menge über *Middle-Earth* wissen, bevor man Buch oder Film zu rezipieren beginnt. Die Karten, die jeder Ausgabe des *Lord of the Rings* beigegeben sind, ebenso wie die umfangreichen Paratexte, die Tolkien und sein Sohn zur Geschichte und Mythologie von *Middle-Earth* verfasst haben, geben der Lesergemeinde einen reichen enzyklopädischen Wissensschatz vor, der prototypisch für die Fantasy-, Rollen- und Computerspielwelten des 20. und 21. Jahrhunderts geworden ist. DSA, *Star Wars* oder *World of Warcraft* setzen diese Tendenz nur in größerem Maßstab und in neuen Medien fort. Mir scheint diese auffällige Tendenz im Fantasy-Bereich nur zu verdeutlichen, was im Grunde bei jeder Art von im weitesten Sinne realistischem Erzählen der Fall ist: Die Diegese entsteht nicht im Erzählakt, sondern Erzählungen nisten sich,

behutsam modifizierend, in bereits entworfenen Welten ein. Ort dieser Diegesen ist nicht die Narration, ja nicht einmal der Text selbst, sondern das Archiv unseres kulturellen Wissens, das über die paradigmatische Dimension Teil jedes Textes ist. Der Text ist also nicht Bedingung der Diegese, sondern nur Bedingung ihrer Simulation, genauer: ihrer narrativen Aktualisierung in der Simulation. Die Diegese wäre also in unserem oben angeführten Schema dem Modell zuzurechnen. Jedes weitere Nachdenken über Diegese hätte hier anzusetzen. In der naturwissenschaftlichen Versuchsanordnung ist das Modell das materiale Ergebnis der Hypothesenbildung über das Referenzsystem. Es repräsentiert dessen materiale Bestandteile und Regeln, und zwar statisch; erst die Simulation repräsentiert dann die Prozesse, die im Referenzsystem ablaufen. Wäre es nicht in der Tat möglich und sinnvoll, die Diegese als Summe der Gegebenheiten und Regeln zu sehen, mit und nach denen dann die möglichen Spiel- bzw. Erzählhandlungen ablaufen? Es scheint zumindest doch eine bestimmte Übersetzbarkeit von Regeln in ›Welt‹ zu geben: Wo Spiele in fiktionalen Welten transferiert werden, dort bestimmt – in variablem Maße – die jeweilige Diegese, welche Spielhandlungen möglich sind und welche nicht. Die programmierten Polygone werden zu Felsen und Häusern, weshalb uns schon unser Weltwissen sagt, wie und wohin sich der Avatar bewegen kann. Die Aufgaben werden zu Gegnern, mit denen man kämpfen muss etc. Im Computerspiel muss diese regelförmige Diegese programmiert werden, in DSA bzw. im Roman oder Film ist sie vorgegeben bzw. vorausgesetzt. Sie liegt damit, anders als Genette das konzipiert, jeder extradiegetischen (Erzähl-)Handlung und selbstredend auch jeder intradiegetischen Handlung voraus.

Dies würde auch das inzwischen weit verbreitete Phänomen des *Textual Poaching*, des ›Wilderns‹ in vorgegebenen Erzählwelten erklären, bei dem Fan-Communities in der vorgegebenen Diegese ihrer Lieblingsfernsehserie, eines Computerspiels oder auch einer Romanwelt wie *Middle-Earth* immer neue Geschichten erfinden, alte fortschreiben usw.³⁶ Erfolgreiche Erzählformate wie die *Daily Soaps* geben dieses Prinzip schon vor, denn es ist »vor allem die erzählte Welt inklusive der Charaktere, auf der die Serien aufbauen, nicht so sehr die Handlung, die austauschbar ist.«³⁷ Bernd Hartmann erkennt hier eine Strukturgleichheit mit Computerspielen, demzufolge könne »jeder Spieldurchgang als eine Erzählung gesehen werden«,³⁸ besser gesagt: als ein Simulationsvorgang.

Die Diegese ist, so gesehen, das Modell des jeweiligen fiktionalen Erzähl-Spiels. Narration aber, so lautet das vorläufige Ergebnis unserer Untersuchung, ist eine Form von Simulation. Analytisch zugänglich ist sie freilich nur im Protokoll, also im Erzähltext, der damit zumindest analytisch auch jeder möglichen Erzählinstanz vorausgeht. Auch in diesem Sinne kann man also nicht davon sprechen, der Erzähler bringe die Diegese hervor.

VIII

Doch uns freue eine Weile nun
der Figur zu glauben. Das genügt.
(Rilke, *Sonette an Orpheus* 1/XI)

Wir haben die Diegese, als eine Grundkategorie der Genetteschen Narratologie, in ihren Ausformungen im ludischen Dispositiv beobachtet und dabei für die Dauer unserer Überlegung dem Simulationsbegriff ›geglaubt‹, den die Ludologen als das ›hermeneutische Andere‹ der Narration ins Feld führen. Mit Zolas wissenschaftlichem Anspruch an seinen Experimentalroman ließ sich eine Abbildung des naturwissenschaftlichen Simulationsmodells auf die Erzählliteratur plausibel machen. Die vorläufigen Ergebnisse rechtfertigen, so meine ich, den Versuch. Allerdings darf man über alledem die Tatsache nicht vergessen, dass wir es als Literaturwissenschaftler immer und zu allererst nur mit dem Text zu tun haben. Dynamische Begriffe wie ›Experiment‹ oder ›Simulation‹ sind angesichts dieser Tatsache als ›Ermächtigungsmetaphern‹³⁹ der (statischen) Textur zu verstehen, die es erlauben, diese so zu lesen, *als ob* sie Ergebnis oder Protokoll dynamischer Prozesse sei. Dies gilt aber eben ganz genauso für die Kategorien der Stimme, der Fokalisierung, des Erzählers und eben letztlich des Erzählens selbst: Auch sie sind bloße Ermächtigungsmetaphern der Textur. Vielleicht ließen sich die Ausformungen der entsprechenden Kategorien in den ludischen Medien geradezu als Konkretionen solcher Metaphern beschreiben.

Zu Beginn seines *Diskurs der Erzählung* trennt Genette noch zwischen dem narrativen Text und dem Akt der Narration – eine kategoriale Unterscheidung, die freilich im Verlauf seiner Studie fast unmerklich verloren geht: »Geschichte [erzählte Handlung, *histoire*] und Narration [Erzählakt] existieren für uns also nur vermittelt durch die Erzählung [Erzähltext, *discours*]«, heißt es in der Einleitung zutreffend, allerdings sei die Erzählung »nur was sie ist, [...] sofern sie eben von jemandem erzählt wird, denn sonst wäre sie (wie eine Sammlung archäologischer Dokumente) überhaupt kein Diskurs.«⁴⁰ Mit diesem hermeneutischen Argument hat sich der Fehler schon eingeschlichen. Genettes Prämisse, die Erzählinstanz sei per se personal zu denken, ist grundsätzlich zu revidieren: Schriftliche Texte werden gar nicht erzählt, allenfalls in metaphorischem Sinne. Ihre Plausibilität verdankte diese irrige Annahme dem Medienwechsel von mündlicher zu schriftlicher Narration. In der Übertragung auf weitere Medien wie Film, Rollen- und Computerspiel zeigt sich aber, dass dieser Aspekt von Erzählung eben nicht generalisierbar ist.⁴¹ Das Programm eines Online-Rollenspiels steht nicht im Verdacht, jederzeit ›ich‹ sagen zu können.

- 1 Gérard Genette: Die Erzählung. München 1994, S. 313. Der Begriff stammt von Etienne Souriau: Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie (1951), in: *montage/av* 6.2 (1997), S. 140–157.
- 2 Genette, Die Erzählung (Anm. 1), S. 163.
- 3 Ebd., S. 175.
- 4 Gerald Prince: *Narratology. The Form and Function of Narrative*. Berlin, New York 1982 (Janua linguarum: Series maior 108), zit. n. Gonzalo Frasca: Ludologists love stories, too. Notes from a debate that never took place. Vortrag auf der *Digital Games Research Conference* in Utrecht (2003), auf: www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf (16.06.2009), S. 6. In der neuen Ausgabe von Prince: *A Dictionary of Narratology*. Lincoln, London 2003, S. 58 heißt es übrigens statt »recounting« schon »representation«.
- 5 »In their campaign against a narrative approach to games, ludologists have struck a surprising alliance with narratologists of the classical school«, spottet Marie-Laure Ryan: *Avatars of Story*. Minnesota 2006 (Electronic Mediations 17), S. 184.
- 6 Frasca, *Ludologists love stories* (Anm. 4), S. 6.
- 7 »Es handelt sich dabei ohne Frage um eine gesellige Form des Erzählens.« Rüdiger Zymmer: Phantastische Sozialisation, in: Christine Ivanović, Jürgen Lehmann und Markus May (Hg.): *Phantastik – Kult oder Kultur? Aspekte eines Phänomens in Kunst, Literatur und Film*. Stuttgart, Weimar 2003 (M & P-Schriftenreihe für Wissenschaft und Forschung), S. 299–314, hier S. 311 – vermutlich die germanistische Erstbeschreibung dieses Spiels.
- 8 Vgl. Frank Wilco Bartels (Hg.): *Questadores. Eine Anthologie von Abenteuern in den Dschungeln Meridianas. Für den Meister und 3 bis 6 Helden. Eine DSA-Spielhilfe*. Erkrath 2004.
- 9 Ebd., S. 9. Im »Kurzabenteuer-Buch« sind solche Passagen beispielhaft zum Vorlesen oder Nacherzählen ausformuliert.
- 10 »Wenn einer Ihrer Spieler eine gute Idee hat, die den von Ihnen geplanten Abenteuerlauf durcheinanderbringen würde, hinterläßt die Aussage »Das geht halt nicht« immer einen unangenehmen Beigeschmack«, heißt es in den »Spieletipps für Meister«; *Das Schwarze Auge. Basisregelwerk*. Hardcover-Ausgabe. Erkrath 2006, S. 270.
- 11 Rollenspiele adaptieren kaum zufällig durchweg epische, nicht dramatische Vorlagen, und das pragmatische Element, das ihnen innewohnt, stammt aus dem Ludischen, nicht aus dem Dramatischen. Ein Zug beim Schachspiel ist keine »pragmatische Abweichung« von irgendeiner Norm; vgl. Harald Fricke: *Norm und Abweichung. Eine Philosophie der Literatur*. München 1981, S. 115. Rollenspieler sitzen herum und reden bzw. tippen, ähnlich wie Leser herumsitzen und Seiten umblättern.
- 12 Espen Aarseth: *Genre Trouble*, in: *Electronic Book Review* (2004), auf: www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant (16.06.2009).
- 13 Ich orientiere mich dabei an Stephan Hartman: *The World as a Process. Simulations in the Natural and Social Sciences*, in: *PhilSci Archive* (24. November 2005), auf: philsci-archiv.pitt.edu/archive/00002412/01/Simulations.pdf (16.06.2009). Dank an Nikolai Nowaczyk für die großartige Einführung und Gruß an die Horde!
- 14 Vgl. Gonzalo Frasca: *Videogames of the Oppressed. Video Games as a Means For Critical Thinking and Debate*, Georgia Institute of Technology 2001, auf: www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf (16.06.2009), S. 25f.
- 15 Vgl. Gonzalo Frasca: *Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology*. In: Mark J. P. Wolf, Bernard Perron: *The Video Game Theory Reader*. New York 2003, S. 221–235, hier S. 224.
- 16 »Wir sind mit einem Wort experimentierende Sittenbildner, indem wir experimentell zeigen, wie sich eine Leidenschaft in einem sozialen Milieu verhält.« Émile Zola: *Der Experimentalroman. Eine Studie* (1880). Leipzig 1904, S. 31.
- 17 Vgl. Aki Järvinen: *The Elements of Simulation in Digital Games. System, Representation and Interface in Grand Theft Auto: Vice City*, in: *Dichtung Digital* 4 (2003), auf: www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2003/issue/4/jaerinen/index.htm (16.06.2009) mit Bezug auf Frasca sowie Greenblat: »The term *game* is applied to those simulations that work wholly or partly on the basis of players' decisions.« Cathy Stein Greenblat: *Designing Games and Simulations. An Illustrated Handbook*. Newbury Park (California) 1988, S. 14.
- 18 Dies sind die drei Kategorien, nach denen Claus Pias, ein Pionier der medienwissenschaftlichen Computerspielforschung, die Spiele einteilt; vgl. Claus Pias: *Computer Spiel Welten*. München 2002.
- 19 Zu einem ähnlichen Modell kommt Hans-Joachim Backe, dessen gerade im Erscheinen begriffene einschlägige Arbeiten in diesem Aufsatz nicht mehr ausführlich berücksichtigt werden konnten: Vgl. Hans-Joachim Backe: *Textual Constitution of Narrative in Digital Media*, in: Yvonne Gächter u. a. (Hg.): *Erzählen – Reflexionen im Zeitalter der Digitalisierung / Storytelling – Reflections in the Age of Digitalization*. Innsbruck 2008, S. 229–237, und ders.: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung*. Würzburg 2008 (Saarbrücker Beiträge zur vergleichenden Literatur- und Kulturwissenschaft 44).
- 20 Seymour B. Chatman: *Coming to Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca, N. Y. 1990, S. 124.
- 21 Ebd., S. 130.
- 22 David Bordwell: *Narration in the Fiction Film*. Madison, Wisconsin 1985, S. 53.
- 23 Vgl. Chatman, *Coming to Terms* (Anm. 20), S. 127. Ohnehin wird die Rolle des Rezipienten in der Analyse von Texten und Filmen m. E. überschätzt. »Nicht nur gibt es kein Kunstwerk ohne seine Interpretation: es gibt überhaupt nichts ohne seine Interpretation. Interpretierbarkeit ist nicht kunstspezifisch, und zwar selbst dann nicht, wenn sie durch Leerstellen ausgelöst wird; denn Leerstellen gibt es – über den Schweizer Käse hinaus – auch sonst in der Wirklichkeit.« Odo Marquardt: *Das Fiktive als ein realissimum*, in: Dieter Henrich, Wolfgang Iser (Hg.): *Funktionen des Fiktiven*. München 1983 (Poetik und Hermeneutik 10), S. 489–495, hier S. 493.
- 24 Dies gilt, auch wenn am Ende der Trilogie der Schreibakt des Chronisten Frodo die gesamten Ereignisse des Films noch einmal neu rahmt und als vergangene perspektiviert.
- 25 Im Buch findet erst die Abfahrt Frodos und Sams und dann erst (am Beginn von Teil 2) der Kampf mit den Orks statt. Aragorn, im Film der Hauptkämpfer, ist hier in die Kampfhandlungen gar nicht verwickelt etc.
- 26 J. R. R. Tolkien: *The Lord of the Rings, Bd. 2: The Two Towers* (1954). London 2005, S. 537.
- 27 Ein Wissen, das der heterodiegetische Erzähler zudem noch zu erweitern bestrebt ist – »Hobbits go light« ist kein narrativer, sondern ein allgemeingültiger explikativer Satz.
- 28 Vgl. Genette, *Die Erzählung* (Anm. 1), S. 151 sowie S. 245ff.
- 29 Einen ersten Überblick über die Positionen gibt Prince, *A Dictionary of Narratology* (Anm. 4), S. 26f. Vgl. aber vor allem Käte Hamburger: *Die Logik der Dichtung* (1957). Stuttgart 1994, S. 59–72, hier S. 61: »Die Bedeutungsveränderung [gegenüber nicht-fiktionalen Texten] aber besteht darin, daß das Präteritum seine grammatische Funktion, das Vergangene zu bezeichnen, verliert.« Hamburger bemerkt in diesem Zusammenhang bereits, dass das epische Ich »kein Aussagesubjekt ist«.
- 30 Bordwell, *Narration in the Fiction Film* (Anm. 22), S. 62.
- 31 Aarseth, *Genre Trouble* (Anm. 12).
- 32 Umberto Eco: *Im Wald der Fiktionen. Sechs Streifzüge durch die Literatur* (1994). München 2004, S. 160.
- 33 Ebd., S. 112.
- 34 Souriau, *Die Struktur des filmischen Universums* (Anm. 1), S. 144.
- 35 Ausgangspunkt war offenbar ein etymologischer Befund, die Archaik des Wortes *éarendel* für den Morgenstern. Um diesen Befund ranken sich die ersten diegetischen Phantasien Tolkiens, zunächst in lyrischer Form, die im Laufe der Jahrzehnte zur detaillierten Diegese *Middle-Earth* werden sollten.
- 36 Vgl. Henry Jenkins: *Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture*. New York, London 1992 (Studies in Culture and Communication).

- 37 Bernd Hartmann: Literatur, Film und das Computerspiel. Münster 2004 (Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte 22), S. 109.
- 38 Ebd.
- 39 Ich übernehme diesen Begriff von Robert Matthias Erdbeer, dem ich für intensive Diskussion der Thesen dieses Aufsatzes zu danken habe, ebenso wie Rainer Karczewski, Stefan Tetzlaff und Christian Rakow.
- 40 Genette, Die Erzählung (Anm. 1), S. 17.
- 41 Wie Ryan lakonisch feststellt: »For a narratologist [...] capturing a fictional world that evolves in time under the action of intelligent agents is all it takes for a semiotic artifact to fulfil the semantic conditions of narrativity.« Ryan, Avatars of Story (Anm. 5), S. 200. Vermutlich braucht es nicht einmal die *intelligent agents*.

Abbildungsnachweis

Beitrag BASCHERA

Abb. 1–9 Aus: Patrice Hamel: Monographie. Paris 2006, S. 55, 81, 32, 73, 57f.

Beitrag BRANDSTETTER

Abb. 2, 10 Aus: Wilfried Seipel (Hg.): Francis Bacon und die Bildtradition. Ausstellungskatalog des kunsthistorischen Museums und der Fondation Beyeler. Wien, Riehen/Basel 2004, S. 307, 153.

Abb. 7 Aus: Pia Müller-Tamm, Katharina Sykora (Hg.): Puppen, Körper, Automaten. Phantasmen der Moderne. Katalog. Köln 1999, S. 451.

Abb. 9 Aus: Gerd Woll (Hg.): Edvard Munch. Complete Paintings. Catalogue raisonné. London u. a. 2009, Vol. 1., S. 317.

Beitrag EIGLER

Abb. 1 Aus: Bettina Baumgärtel (Hg.): Angelika Kauffmann. Ausstellungskatalog. München, Ostfildern-Ruit 1998, S. 385.

Abb. 2 Aus: Wolfgang Krönig/ Reinhard Wegner: Jakob Philipp Hackert: der Landschaftsmaler der Goethezeit. Köln u. a. 1994, Abb. 115.

Abb. 3 Aus: Abenteuer Archäologie 1 (2005), Beilage.

Abb. 5 Aus: Günter Kunert: Verlangen nach Bomarzo. Reisegedichte mit 12 Federzeichnungen des Autors. München 1978, S. 32

Abb. 6 Aus: Wolfgang Held: 79 – Ein Brief des jüngeren Plinius. Frankfurt/M. 1979, S. 14f.

Beitrag GOEBEL

Abb. 1 Aus: Sigmund Freud: Studienausgabe, hg. v. Alexander Mitscherlich. Frankfurt/M. 1982, Bd. 3, S. 293.

Beitrag KROIS

Abb. 1 Tastbilder aus: Franz Walter Vogel: Bilderbücher für Blinde. Hamburg 1926, in: Yvonne Eriksson: Tactile Pictures. Pictorial Representations for the Blind 1784–1949. Göteborg 1998 (Gothenburg Studies in Art and Architecture 4), S. 143.

Abb. 4, 5, 9 Aus: John M. Kennedy: Drawing and the Blind. New Haven 1993, S. 241 (fig. 7.12), 280 (fig. 8.9), 118 (fig. 4.16.) Mit freundlicher Genehmigung von John M. Kennedy.

Abb. 6 Aus: www.armagan.com/paintings.asp (16.06.2009).

Abb. 10 Aus: Shoji Itakura: Recognition of Line-drawing Representations by a Chimpanzee. Journal of General Psychology 121 (1994), S. 189–197.

Abb. 11, 12 Aus: Mark Johnson: The Body in the Mind. The Bodily Basis of Cognition. Chicago 1987, S. 46, 23.

Abb. 14 Aus: Jeff Wall. Ausstellungskatalog. Hrsg. von Peter Galassi. New York 2007, S. 125.

Abb. 15 Aus: www.captcha.net (16.06.2009).