

# Tiefenrecherche zur Steigerung thematischer Resonanz und narrativer Wirkung: Ein interdisziplinärer Bericht

## I. Einleitung

- **Zweck:** Dieser Bericht fasst die Ergebnisse einer umfassenden, interdisziplinären Recherche zusammen. Ziel ist es, narrative Strategien, konzeptionelle Ansätze und inspirierende Beispiele aus verschiedenen Disziplinen zu identifizieren, um die thematische Resonanz, die emotionale Wirkung und die erlebbare Subjektivität eines komplexen narrativen Projekts – einer spekulativen Fiktion mit psychologischen und philosophischen Elementen – zu vertiefen. Der Schwerpunkt liegt auf praktisch anwendbaren Techniken, die über eine rein intellektuelle oder theoretische Darstellung hinausgehen und eine tiefere emotionale und erfahrungsbasierte Ebene ansprechen.
- **Umfang:** Die Recherche umspannt zentrale Themenbereiche: die Darstellung gelebter Subjektivität und Qualia, die narrative Gestaltung von Empathie und Verbindung, die Verankerung von Hoffnung und Handlungsfähigkeit (Agency) angesichts existenzieller Herausforderungen sowie die Nutzung von Verkörperung und Sensorik zur Schaffung atmosphärischer Dichte. Optional wird die Darstellung nicht-menschlicher Perspektiven betrachtet. Die Methodik umfasste eine breite interdisziplinäre Suche (Literaturwissenschaft, Psychologie, Philosophie, Neurowissenschaften, Kunst etc.), eine Tiefenanalyse ausgewählter Konzepte und Fallbeispiele sowie die Synthese konkreter Empfehlungen.
- **Begründung:** Gerade in der spekulativen Fiktion, die sich oft mit komplexen psychologischen und philosophischen Fragen auseinandersetzt, ist die Vertiefung der erlebbaren und emotionalen Dimensionen entscheidend. Um über rein konzeptionelle Stärke hinauszugehen und ein Publikum auf einer tieferen Ebene zu erreichen, müssen narrative Welten und Charaktere nicht nur intellektuell verstanden, sondern auch emotional und subjektiv erfahren werden können. Dieser Bericht liefert das Rüstzeug, um diese erfahrungsbasierte Dimension gezielt zu stärken.

## II. Evokation gelebter Subjektivität und Qualia: Narrative Strategien für innere Welten

- **A. Definition von Subjektivität und Qualia:**
  - Das philosophische Konzept der **Qualia** bezeichnet Instanzen subjektiver, bewusster Erfahrung – das "Wie es ist"-Gefühl einer Empfindung.<sup>1</sup> Beispiele hierfür sind das Schmerzempfinden bei Kopfschmerzen, der Geschmack von Wein oder die Röte eines Abendhimmels.<sup>1</sup> Qualia stehen als qualitative Merkmale von Empfindungen im Gegensatz zu propositionalen Einstellungen, die sich auf Überzeugungen *über* Erfahrungen konzentrieren, statt auf das direkte Erleben selbst.<sup>1</sup> Ein zentrales Merkmal von Qualia ist ihre scheinbare Resistenz gegenüber einer rein physikalischen Beschreibung; keine noch so detaillierte physikalische Information scheint das subjektive Erleben vollständig erfassen zu können.<sup>1</sup> Daniel

Dennett identifizierte vier häufig zugeschriebene Eigenschaften von Qualia: Sie seien **ineffabil** (unsagbar), **intrinsisch** (nicht-relational), **privat** (nur dem Subjekt zugänglich) und **direkt erfassbar** im Bewusstsein.<sup>1</sup> Ob Qualia in dieser Form existieren und wie ihre Natur beschaffen ist, bleibt Gegenstand philosophischer Debatten.<sup>1</sup>

- Qualia sind eng verbunden mit dem Konzept des **phänomenalen Bewusstseins** – dem subjektiven Erlebensaspekt mentaler Zustände<sup>2</sup> – und dem sogenannten **"harten Problem" des Bewusstseins**: der Schwierigkeit, die Verbindung zwischen materiellen Gehirnprozessen (Neuronen, Neurotransmitter) und dem subjektiven Erleben zu erklären.<sup>2</sup> Einige Theorien betonen zudem die zentrale Rolle der **Identität** für das Verständnis bewusster Phänomene; subjektive Erfahrung scheint inhärent an das Sein einer bestimmten Entität gebunden zu sein.<sup>5</sup>
- Die philosophische Auseinandersetzung mit Qualia verdeutlicht eine Kernherausforderung für narratives Erzählen: Wie kann etwas repräsentiert werden, das oft als unsagbar und privat definiert wird? Da Qualia sich einer rein physikalischen oder direkten Beschreibung entziehen<sup>1</sup>, müssen narrative Techniken auf **Evokation** und **Analogie** setzen. Anstatt das Erleben direkt zu benennen, muss die Erzählung durch literarische Mittel (Metaphern, sensorische Details, Perspektivierung) das subjektive Erleben für den Leser *simulieren* oder darauf *hinweisen*, indem sie an dessen eigene Erfahrungskapazität appelliert.
- **B. Narrative Techniken zur Darstellung innerer Zustände:**
  - **Stream of Consciousness (Bewusstseinsstrom):**
    - Diese Technik zielt darauf ab, den kontinuierlichen, oft sprunghaften und nicht-linearen Fluss der Gedanken, Gefühle und Wahrnehmungen einer Figur darzustellen.<sup>8</sup> Sie wird häufig mit modernistischen Autoren wie James Joyce und Virginia Woolf in Verbindung gebracht.<sup>8</sup> William James prägte den Begriff in seinen *Principles of Psychology* (1890) und beschrieb das Bewusstsein als fließenden Strom.<sup>8</sup>
    - Kennzeichnend sind: ein nicht-linearer Fluss, der chaotische Denkprozesse nachahmt; freie Assoziation, bei der Ideen durch lose Verbindungen (oft basierend auf persönlichen Erfahrungen und Erinnerungen) verknüpft werden; wiederkehrende Motive oder Gedanken (Looping); unkonventionelle Syntax und Grammatik (Satzfragmente, Ellipsen, ungewöhnliche Zeichensetzung); und die Einbindung von Sinneswahrnehmungen, die Gedankensprünge auslösen.<sup>8</sup> Ziel ist es, einen rohen, ungefilterten Einblick in die Psyche einer Figur zu gewähren und die flüchtige Natur von Gedanken und Emotionen einzufangen.<sup>8</sup>
    - In *Mrs. Dalloway* nutzt Woolf diese Technik meisterhaft, um Clarissas inneres Erleben, ihre durch Sinnesreize ausgelösten Erinnerungen und die fließenden Übergänge ihres Bewusstseins darzustellen.<sup>8</sup> Die Darstellung dieses "Flusses" stellt eine Herausforderung für Visualisierungsmethoden dar, die oft auf diskreten Elementen basieren.<sup>12</sup>
  - **Free Indirect Discourse (Erlebte Rede / Freie Indirekte Rede):**

- Diese Erzähltechnik verbindet die dritte Person der Erzählung mit der Intimität der Ich-Perspektive. Sie gibt die Gedanken und Gefühle einer Figur wieder, ohne direkte Zitate oder explizite Kennzeichnungen wie "dachte er" zu verwenden.<sup>15</sup> Sie unterscheidet sich von der direkten Rede (Zitat) und der indirekten Rede (Konjunktivbericht).<sup>15</sup>
- Die Wirkung besteht darin, eine große Nähe zwischen Leser und Figur herzustellen, die Grenzen zwischen Erzählerstimme und Figurenstimme verschwimmen zu lassen und subjektive Perspektiven, Meinungen oder sogar Vorurteile der Figur subtil zu vermitteln.<sup>15</sup> Sie kombiniert die Distanz der dritten Person mit der Unmittelbarkeit der ersten Person.<sup>15</sup> Autoren wie Jane Austen, James Joyce und Virginia Woolf setzten diese Technik häufig ein.<sup>15</sup>
- Im Gegensatz zum Bewusstseinsstrom ist die Erlebte Rede stärker stilisiert und gefiltert; sie präsentiert nicht den rohen Gedankenfluss, sondern eine bearbeitete Version der inneren Vorgänge der Figur.<sup>15</sup> Oft wird sie jedoch in Kombination mit dem Bewusstseinsstrom verwendet.<sup>13</sup> Beispiele finden sich in Joyces *The Dead* (Gabriels Unsicherheit), Austens *Sense and Sensibility* (Elinors Urteile), Kafkas *Die Verwandlung* (Gregors Verwirrung), Hurstons *Their Eyes Were Watching God* (Janies Fragen) und Woolfs *To the Lighthouse* (Tansleys Arroganz).<sup>15</sup>
- **Metapher und Symbolismus:** Figurative Sprache ist ein essenzielles Werkzeug, um subjektive Zustände zu artikulieren, die sich einer wörtlichen Beschreibung entziehen – insbesondere im Kontext der Unsagbarkeit von Qualia. Metaphern (z.B. Orientierungsmetaphern wie "Glück ist oben" <sup>12</sup>) strukturieren unser Verständnis und können gezielt narrativ eingesetzt werden, um innere Zustände erfahrbar zu machen. Symbole können ebenfalls als Ankerpunkte für komplexe subjektive Erfahrungen dienen.
- **Perspektive und Fokalisierung:** Die Wahl der Erzählperspektive (Ich-Erzähler, personaler Erzähler, wechselnde Perspektiven) steuert den Zugang des Lesers zur subjektiven Erfahrung der Figuren. Eine enge Fokalisierung auf eine Figur ermöglicht tiefere Einblicke in deren Innenwelt.
- **C. Darstellung veränderter Zustände und Traumata:**
  - **Trauma und Fragmentierung:** Traumatische Erfahrungen können die narrative Kohärenz und das Gedächtnis stören, was oft zu fragmentierten, unzusammenhängenden Erzählungen führt.<sup>17</sup> Dies spiegelt sich in narrativen Techniken wie nicht-linearer Zeitstruktur, plötzlichen Flashbacks, Syntaxbrüchen und Ellipsen wider, die häufig in Trauma-Literatur verwendet werden.<sup>18</sup>
  - **Dissoziation:** Dissoziation beschreibt ein psychologisches Phänomen des Sich-Lösens von der unmittelbaren Erfahrung, was die Integration von Erinnerungen und die Identität beeinträchtigen kann.<sup>20</sup> **Narrative Dissoziation** umfasst spezifische Techniken, um diese Erfahrung darzustellen: **Zeitliche Disjunktion** (Bruch der Chronologie), **bildhafte Gewaltszenen ohne emotionale Beschreibung** (Spiegelung emotionaler Taubheit) und ein **gedoppeltes**

**Bewusstsein oder eine gedoppelte Perspektive** (Gefühl des Dabeiseins und gleichzeitig Losgelöstseins).<sup>22</sup> Diese Techniken ahmen die subjektive Erfahrung der Dissoziation nach.

- **Filmische Erinnerung (Eternal Sunshine):** Der Film *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* nutzt eine **nicht-lineare Chronologie**, insbesondere Rückwärtssequenzen während des Löschrates, um die fragmentierte und assoziative Natur der Erinnerung darzustellen.<sup>23</sup> Visuelle Metaphern (das zerfallende Strandhaus, Clementines wechselnde Haarfarbe<sup>23</sup>), atmosphärische Lichtsetzung (Spotlight-Motiv als Symbol für den Eingriff und die begrenzte Wahrnehmung der Erinnerung<sup>23</sup>) und das Motiv des **"Subjekts als Zuschauer"** (Joel beobachtet und interagiert mit seinen eigenen Erinnerungen<sup>26</sup>) repräsentieren die subjektive, fehlbare und zunehmend mediatisierte Natur von Erinnerung, insbesondere im Kontext von traumatischem Gedächtnisverlust.<sup>23</sup> Der Film zeigt, wie Erinnerungen assoziativ verknüpft und durch Emotionen gefärbt sind.<sup>24</sup>
- **Psychose-Simulation (Hellblade):** Das Spiel *Hellblade: Senua's Sacrifice* integriert Symptome der Psychose direkt in Gameplay-Mechaniken und Erzählung, um die subjektive Erfahrung für den Spieler erlebbar zu machen.<sup>27</sup> Dazu gehören **auditive Halluzinationen** ("Furien"), die als HUD-Elemente, Kommentatoren und Warner fungieren; visuelle Verzerrungen und Illusionen; **Runenrätsel**, die das Phänomen der Pareidolie (Mustererkennung) simulieren sollen (obwohl die Umsetzung kritisiert wird); und der umstrittene **Permadeath-Bluff**, der durch die visuelle Ausbreitung einer "Fäulnis" Angst und Druck erzeugen soll.<sup>28</sup> Narrativ wird Senuas innerer Kampf, der Einfluss von Trauma durch ihren missbrauchenden Vater (repräsentiert durch den "Schatten") und die ständige Unsicherheit bei der Unterscheidung von Realität und Halluzination thematisiert.<sup>28</sup>
- Die effektive Darstellung veränderter Zustände wie Trauma oder Psychose erfordert eine enge Verschränkung von narrativer Form und Inhalt. Techniken wie Nichtlinearität oder spezifische Spielmechaniken sind nicht nur stilistische Entscheidungen, sondern werden zu entscheidenden Werkzeugen, um die subjektive Erfahrung für das Publikum zu simulieren. Die Forschung zu Trauma-Narrativen zeigt, dass Fragmentierung ein Schlüsselmerkmal ist<sup>17</sup>, und Techniken der narrativen Dissoziation bilden dies direkt ab.<sup>22</sup> *Eternal Sunshine* nutzt seine Struktur und visuellen Metaphern, um das subjektive Chaos der Gedächtnislöschung darzustellen<sup>23</sup>, während *Hellblade* auditive und visuelle Halluzinationen in die Spielmechanik integriert.<sup>28</sup> Dies belegt eine kausale Verbindung: Die *Art*, wie die Geschichte erzählt wird, wird untrennbar von der *subjektiven Erfahrung*, die dargestellt werden soll.
- **D. Fallstudien-Vertiefungen (Subjektivität):**
  - **Mrs. Dalloway (Woolf):** Der Roman demonstriert meisterhaft das Zusammenspiel von Bewusstseinsstrom und Erlebter Rede, um Clarissas innere Welt, ihre fließenden Gedanken, Erinnerungen (oft durch Sinnesreize ausgelöst) und ihre subjektive Wahrnehmung der Zeit und des sozialen Umfelds darzustellen.<sup>8</sup> Die Technik erlaubt es Woolf, tief in die psychologischen Nuancen und die "Moments of

- Being" einzutauchen und gleichzeitig soziale Kommentare zu integrieren.
- ***Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (Gondry/Kaufman):** Die nicht-lineare Struktur des Films, insbesondere die rückwärtslaufende Erzählung während des Löschprozesses, spiegelt die fragmentarische und assoziative Natur der Erinnerung wider. Visuelle Metaphern wie das zerfallende Strandhaus oder die verschwindenden Gesichter und Objekte visualisieren den Prozess des Vergessens und die Subjektivität von Joels Erleben.<sup>23</sup> Die Darstellung von Joel als Beobachter seiner eigenen Erinnerungen unterstreicht die Distanz und gleichzeitig die emotionale Verstrickung im Prozess der Gedächtnismanipulation.
  - ***Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory):** Das Spiel integriert Psychose-Symptome auf innovative Weise in das Gameplay. Die Stimmen ("Furien") fungieren als Warnsystem, Kommentatoren und emotionale Resonanzkörper.<sup>28</sup> Die visuellen Halluzinationen und Mustererkennungsrätsel versuchen, die veränderte Wahrnehmung Senuas spielerisch erfahrbar zu machen.<sup>28</sup> Die narrative Ebene verknüpft diese Symptome eng mit Senuas Trauma und ihrer Quest, was die subjektive Erfahrung von Psychose als komplexes Zusammenspiel von inneren Zuständen und äußeren Umständen darstellt.<sup>28</sup> Kritisch zu betrachten sind jedoch die potenzielle Trivialisierung durch "Special Abilities"-Tropen und die manipulative Wirkung des Permadeath-Bluffs.<sup>28</sup>

### III. Kultivierung von Empathie, Verbindung und Resonanz: Überbrückung der narrativen Kluft

#### ● A. Verständnis narrativer Empathie:

- **Empathie** wird definiert als das stellvertretende, spontane Teilen von Affekten, das Miterleben des emotionalen Zustands einer anderen Person.<sup>33</sup> Sie unterscheidet sich von **Sympathie** (ein unterstützendes Gefühl *bezüglich* der Gefühle eines anderen) und **persönlichem Leid** (eine aversive, selbstbezogene emotionale Reaktion, die eher zu Vermeidung führt).<sup>33</sup> Empathie kann sich sowohl auf negative als auch auf positive Emotionen beziehen.<sup>33</sup>
- **Narrative Empathie** bezeichnet die empathischen Beziehungen zwischen Lesern/Zuschauern und Charakteren oder Erzählern innerhalb eines Textes.<sup>35</sup> Man unterscheidet zwischen **kognitiver Empathie** (das Verstehen der Perspektive und der mentalen Zustände eines anderen) und **emotionaler Empathie** (das Teilen oder Mitempfinden der Gefühle eines anderen).<sup>36</sup> Fiktion scheint beide Formen fördern zu können.<sup>36</sup>
- Die Forschung legt nahe, dass das Lesen von Fiktion die Empathie fördern kann.<sup>35</sup> Ein zentraler Mechanismus hierfür scheint die **narrative Transportation** zu sein – das emotionale Eintauchen in die Geschichte und die Welt der Charaktere, das Gefühl, "in der Geschichte verloren" zu sein.<sup>37</sup> Wenn Leser emotional transportiert werden, identifizieren sie sich stärker mit den Charakteren und erleben die Ereignisse intensiver mit, was empathische Fähigkeiten trainieren kann.<sup>37</sup> Interessanterweise deuten Studien darauf hin, dass dieser Effekt auf die Empathie sich über die Zeit entwickeln kann (ein "Sleeper-Effekt").<sup>37</sup>
- Neurobiologisch wird Empathie unter anderem mit **Spiegelneuronen** und

Mechanismen der **verkörperten Simulation** in Verbindung gebracht, bei denen das Beobachten oder Lesen über die Handlungen oder Emotionen anderer ähnliche neuronale Areale aktiviert wie das eigene Erleben.<sup>34</sup>

- **B. Strategien zum Aufbau von Empathie und Verbindung:**

- **Identifizierbare und relatable Charaktere:** Charaktere sollten nachvollziehbare Eigenschaften, Wünsche, Schwächen oder Tugenden besitzen, mit denen sich das Publikum identifizieren oder zu denen es aspirieren kann.<sup>35</sup> Die Humanisierung durch innere Konflikte und emotionale Authentizität ist hierbei zentral.<sup>39</sup> Dies knüpft an Aristoteles' Konzept des Ethos an: Wenn das Publikum den Charakter mag oder versteht, ist es eher bereit, eine emotionale Verbindung einzugehen.<sup>35</sup>
- **Perspektivenübernahme:** Narrative Techniken wie Erlebte Rede, Ich-Perspektive oder eine eng geführte personale Perspektive ermöglichen es dem Leser, die Welt durch die Augen der Figur zu sehen und ihre Gedanken und Gefühle nachzuvollziehen.<sup>35</sup> Der Zugang zum inneren Monolog oder den Gedanken der Figur ist entscheidend.<sup>35</sup>
- **Emotionale Resonanz:** Lebendige Beschreibungen der Erfahrungen und emotionalen Zustände der Charaktere können beim Leser korrespondierende Emotionen hervorrufen.<sup>36</sup> Sensorische Details spielen hierbei eine wesentliche Rolle, um Emotionen spürbar zu machen.<sup>36</sup>
- **Immersion/Transportation:** Durch den Einsatz lebendiger Bilder und sensorischer Details ("Show, don't tell") wird der Leser in die fiktive Welt eingetaucht.<sup>35</sup> Dies fördert die narrative Transportation und reduziert die Wahrscheinlichkeit, dass der Leser sich emotional distanziiert, indem er sich daran erinnert, dass die Geschichte fiktiv ist.<sup>35</sup>
- **Management emotionaler Distanz:** Zu intensive oder anhaltende negative Emotionen können dazu führen, dass Leser sich schützen und emotional abschalten, was die Empathie verringert.<sup>35</sup> Insbesondere bei der Darstellung von Traumata kann es sinnvoll sein, narrative Strategien zur Schaffung temporärer emotionaler Distanz einzusetzen (z.B. Perspektivwechsel, Momente der Reflexion, Fokussierung auf Handlung statt Emotion), um die empathische Bindung für den Leser handhabbar und nachhaltig zu gestalten.<sup>35</sup>
- **Restaurative Narrative und Hoffnung:** Die Darstellung von Charakteren, die Widrigkeiten überwinden oder sich von Traumata erholen, kann Hoffnung stiften und die emotionale Verbindung stärken.<sup>35</sup> Studien deuten darauf hin, dass solche restaurativen Narrative die Empathie erhöhen können.<sup>35</sup>
- **Aufbau über Zeit:** Narrative Empathie ist ein Prozess, der sich über die gesamte Erzählung hinweg entwickelt und nicht nur auf einzelne emotionale Höhepunkte beschränkt ist.<sup>35</sup> Die kontinuierliche emotionale Investition in den Charakter ist wichtig.

- **C. Resonanz und Verbindung unter widrigen Umständen:**

- **Resonanz** in der narrativen Praxis bedeutet, Verbindungen zwischen Geschichten und Erfahrungen herzustellen, oft im sozialen oder politischen Kontext, um Solidarität und gemeinsames Verständnis zu fördern.<sup>41</sup> Übertragen auf fiktionale

Narrative kann Resonanz entstehen, wenn geteilte Themen, Erfahrungen oder emotionale Zustände zwischen Charakteren oder zwischen Charakteren und dem Leser/Zuschauer mitschwingen und eine tiefere Verbindung schaffen.

- Storytelling ist ein mächtiges Werkzeug zur Förderung von **Resilienz**, insbesondere im Umgang mit Widrigkeiten, Isolation und Trauma.<sup>42</sup> Techniken wie das **Neuverfassen der eigenen Geschichte** (Re-authoring), das Finden von Ausdruck für Emotionen (Katharsis), das Identifizieren von Kernkonflikten, die Charakterentwicklung durch das Überwinden von Hindernissen, der Einsatz von Metaphern, das Hervorheben von Transformation und das Reflektieren über Lernerfahrungen können sowohl therapeutisch als auch narrativ genutzt werden, um Verbindung und Sinn zu stiften.<sup>42</sup>
- Fiktion, die sich mit leidvollen oder sensiblen Themen auseinandersetzt, kann heilend wirken und menschliche Verbindung fördern, indem sie Empathie auch für Erfahrungen weckt, die dem Leser fremd sind.<sup>44</sup> Wichtige Aspekte dabei sind die Darstellung von unterstützenden Beziehungen (Allies) und das richtige Timing bei der Enthüllung traumatischer Ereignisse, um die Verbindung zum Leser aufrechtzuerhalten.<sup>44</sup>
- Auch das **Setting** kann zur thematischen Resonanz und Verbindung beitragen, indem es die Erfahrungen der Charaktere prägt und symbolisch auflädt.<sup>45</sup> Ein isolierendes oder feindliches Setting kann beispielsweise die Themen Entfremdung oder den Kampf gegen Widrigkeiten verstärken.<sup>45</sup>
- **D. Fallstudien-Vertiefungen (Empathie/Verbindung):**
  - ***Never Let Me Go* (Ishiguro):** Ishiguro erzeugt Empathie für die Klon-Protagonisten Kathy, Ruth und Tommy, obwohl sie als "weniger als menschlich" gelten und einem grausamen Schicksal entgegengehen.<sup>46</sup> Dies geschieht durch die detaillierte Darstellung ihrer komplexen Emotionen (Liebe, Eifersucht, Verlust), ihrer tiefen Freundschaften und Beziehungen (insbesondere die Dreiecksbeziehung), ihres Leidens unter dem System und ihrer Suche nach Identität und Sinn (z.B. die Suche nach "Possibles").<sup>46</sup> Ihre Fähigkeit zur Empathie und Fürsorge (Kathy als "Carer") wird oft der Angst und Distanz der menschlichen Charaktere gegenübergestellt.<sup>46</sup> Kathys Ich-Erzählung in einem betont ruhigen, fast sachlichen Ton schafft eine intime Nähe, fordert aber möglicherweise auch die Empathie des Lesers heraus, indem sie die Normalität des Grauens suggeriert.<sup>49</sup>
  - ***Arrival* (Villeneuve):** Der Film baut Empathie und Verständnis für die nicht-menschlichen Heptapoden primär durch den Prozess der **Kommunikation** und **linguistischen Entschlüsselung** auf.<sup>50</sup> Louise Banks' Bemühungen, die fremde, nicht-lineare Sprache zu verstehen, führen dazu, dass sie auch deren fundamental andere Zeitwahrnehmung begreift.<sup>51</sup> Dieser kognitive Brückenschlag ermöglicht eine tiefere Verbindung und Empathie, die über bloße Neugier hinausgeht. Louises eigene Empathie und ihre persönliche Erfahrung mit Verlust prägen ihren Zugang und kontrastieren mit den eher von Angst und militärischer Logik geprägten Reaktionen anderer Charaktere.<sup>50</sup> Der Film zeigt, wie das Verstehen der "Sprache" des Anderen der Schlüssel zum Verstehen des Anderen

selbst ist.<sup>51</sup>

- **(Potenzielle) Narrative Therapiekonzepte:** Techniken aus der narrativen Therapie könnten fiktionalisiert werden, um Charakterverbindungen und Leserempathie zu fördern. Beispielsweise könnte ein Charakter seinem Trauma einen Namen oder eine Persona geben (Externalisierung<sup>53</sup>), um Distanz zu schaffen und den Kampf greifbarer zu machen. Oder eine Figur könnte durch das Schreiben von Briefen an ihr jüngeres oder älteres Selbst (Reframing<sup>53</sup>) einen Prozess der Sinnfindung und Akzeptanz durchlaufen, den der Leser miterlebt und nachvollzieht.
- Der Aufbau von Empathie, insbesondere unter schwierigen Bedingungen (Isolation, Misstrauen) oder für unkonventionelle Charaktere (Klone, Aliens), erfordert einen vielschichtigen Ansatz. Dieser kombiniert die Darstellung nachvollziehbarer innerer Zustände, Techniken zur Perspektivübernahme und die Schaffung thematischer Resonanz. Die narrative Transportation, gefördert durch Immersion in die Geschichte und ihre sensorischen Details, scheint dabei eine Schlüsselrolle zu spielen. Die Analyse von Werken wie *Never Let Me Go* und *Arrival* zeigt, wie diese Techniken erfolgreich angewendet werden, um Brücken zu bauen, wo Verständigung oder Identifikation zunächst schwierig erscheinen.<sup>35</sup> Das Konzept der Resonanz<sup>41</sup> fügt eine Ebene gemeinsamer Bedeutung hinzu, die die Verbindung über die individuelle Identifikation hinaus vertiefen kann.

#### **IV. Verankerung von Hoffnung, Sinn und Handlungsfähigkeit (Agency): Navigation existenzieller Herausforderungen**

- **A. Die narrative Herausforderung existenzieller Bedrohung:**

- Existenzielle Bedrohungen – für das Individuum, die Gesellschaft oder den Planeten – sind ein zentrales Element der menschlichen Erfahrung und ein wiederkehrendes Thema in der zeitgenössischen Fiktion.<sup>54</sup> Beispiele umfassen Klimawandel, Pandemien, technologische Risiken (KI), politische Instabilität und den Verlust von Sinnhaftigkeit.<sup>54</sup>
- Insbesondere die **dystopische Fiktion** dient oft als Spiegel gesellschaftlicher Ängste und Hoffnungen.<sup>55</sup> Sie fordert den Status quo heraus, warnt vor potenziellen negativen Entwicklungen und regt zur Reflexion über Themen wie Überwachung, Kontrollverlust, Umweltzerstörung und den Verlust von Individualität an.<sup>55</sup> Die Herausforderung für Narrative besteht darin, diese oft düsteren Szenarien mit glaubwürdigen Quellen von Hoffnung, Sinn und Handlungsfähigkeit auszubalancieren.

- **B. Sinnfindung und Zweck im Leiden:**

- **Viktor Frankls Logotherapie** postuliert, dass die Suche nach Sinn die primäre Motivation des Menschen ist und dass Sinn selbst unter extremsten Bedingungen des Leidens gefunden werden kann.<sup>59</sup> Frankl, der selbst Konzentrationslager überlebte, argumentierte, dass das Leben niemals durch Umstände unerträglich wird, sondern nur durch Mangel an Sinn und Zweck.<sup>62</sup>
- Frankl identifizierte drei Hauptwege zur Sinnfindung<sup>60</sup>:
  1. **Durch Schaffen und Erreichen:** Sinn durch Arbeit, kreative Taten oder das Vollbringen von Aufgaben.



2. **Durch Erleben und Begegnen:** Sinn durch das Erleben von Werten wie Schönheit, Natur, Kultur oder durch das Eingehen von Beziehungen und Liebe.
  3. **Durch die Einstellung zu unvermeidbarem Leiden:** Selbst wenn äußere Umstände nicht geändert werden können, bleibt die Freiheit, die eigene Haltung dazu zu wählen. Das Annehmen von Leiden mit Mut und Würde kann eine tiefe Sinnquelle sein.
- Das Konzept der **Noö-Dynamik** beschreibt die gesunde Spannung zwischen dem, was man bereits erreicht hat, und dem, was man noch erreichen soll – einem Ziel oder einer Aufgabe in der Zukunft, die Sinn verleiht.<sup>59</sup> Diese Spannung treibt den Menschen an und gibt seinem Leben Zweck.<sup>59</sup>
  - Narrativ bedeutet dies, dass Geschichten nicht nur Sinnlosigkeit oder erfüllten Sinn darstellen können, sondern auch den dynamischen *Prozess* der Sinnsuche selbst. Charaktere können auf diesen drei Wegen zur Bedeutung finden, und ihre Entwicklung kann durch die Überwindung von Sinnkrisen gestaltet werden.<sup>61</sup>
  - Die **Narrative Identitätstheorie** ergänzt dies, indem sie betont, wie die Geschichten, die wir über uns selbst erzählen, unsere Identität formen und uns helfen, Widrigkeiten zu bewältigen und Sinn zu konstruieren.<sup>63</sup> Zentrale Themen in solchen Lebensgeschichten sind oft **Gemeinschaft** (Verbindung, Bindung) und **Handlungsfähigkeit** (Agency).<sup>63</sup>
- **C. Kultivierung von Hoffnung und Handlungsfähigkeit (Agency):**
    - **Agency (Handlungsfähigkeit)** in narrativen Kontexten bezeichnet die Fähigkeit einer Figur, zu handeln, Entscheidungen zu treffen und Ereignisse zu beeinflussen.<sup>39</sup> Sie entwickelt sich oft durch die Auseinandersetzung mit und Überwindung von **internen Hindernissen** (Ängste, Schwächen, Konflikte mit sich selbst<sup>39</sup>) und **externen Hindernissen** (Gegner, Natur, Gesellschaft<sup>64</sup>). Es geht um das dynamische Zusammenspiel zwischen äußeren Umständen und der inneren Freiheit, trotz dieser Umstände zu wählen und zu handeln.<sup>54</sup>
    - **Hoffnung** kann als eine Form von Agency betrachtet werden, insbesondere in Situationen großer Unsicherheit oder Marginalisierung, in denen konkrete Planungsmöglichkeiten begrenzt sind.<sup>67</sup> Hoffnung ermöglicht es, sich bessere Zukünfte vorzustellen und kann motivierend wirken.<sup>67</sup> Narrative sollten jedoch darauf achten, Hoffnung nicht als leeres Versprechen darzustellen, sondern sie idealerweise mit Ressourcen oder Wegen zur Handlung innerhalb der Geschichte zu verknüpfen.<sup>67</sup>
    - Das **Interdisziplinäre Modell zur Existenziellen Resilienz** bietet einen Rahmen, wie Agency und Hoffnung gefördert werden können.<sup>54</sup> Durch die Stärkung der Achsen **Verbundenheit** (mit sich selbst, anderen, Ort, Natur), **Handlungsfähigkeit** (innere Beeinflussung von Gedanken/Gefühlen; äußere Beeinflussung von Systemen) und **Zeit** (Rückgriff auf Vergangenes/Erfahrungen; Visionen für die Zukunft/Hoffnung) kann Sinn kultiviert und Resilienz gegenüber Bedrohungen aufgebaut werden.<sup>54</sup> Dieses Modell kann zur Strukturierung von Charakterentwicklung und thematischer Vertiefung dienen.

- Die Entwicklung von Agency spiegelt sich oft in **Charakterbögen** wider (positiv: Wachstum, Erlösung; negativ: Verfall, Korruption; statisch: keine Veränderung).<sup>66</sup> Das Wachstum durch Widrigkeiten ("Growth through adversity") ist ein zentrales Element überzeugender Charakterentwicklung.<sup>66</sup> Innere Konflikte (Charakter vs. Selbst) sind dabei oft der Motor, der Charaktere zwingt, sich ihren Schwächen zu stellen und sich zu verändern.<sup>39</sup>
- **D. Narrative Strategien für Widerstand in oppressiven Systemen:**
  - Dystopische Fiktion nutzt verschiedene Themen und Techniken, um Widerstand darzustellen <sup>55</sup>:
    - **Offene Rebellion:** Direkte Konfrontation mit dem Regime (z.B. *The Hunger Games*).
    - **Untergrundbewegungen:** Geheime Netzwerke, die das System untergraben (z.B. *V for Vendetta*).
    - **Bewahrung von Wahrheit/Wissen:** Schutz von Büchern, Informationen oder Erinnerungen gegen Zensur (z.B. *Fahrenheit 451*, 1984).
    - **Individuelle Akte des Trotzes:** Subtile oder offene Verweigerung der Konformität.
    - **Überwindung des Verlusts von Individualismus:** Kampf gegen erzwungene Gleichförmigkeit und Unterdrückung persönlicher Freiheit oder Emotionen.
  - Narrative Strukturen können variieren <sup>57</sup>:
    - **Präventiver Sieg (Cautionary Tale):** Betonung, dass die Dystopie vermeidbar ist (z.B. *The Turner Diaries*).
    - **Konventioneller Sieg:** Darstellung, dass Widerstand möglich und erfolgreich sein kann (z.B. *The Hunger Games*, *V for Vendetta*).
    - **(Implizit) Hoffnungslosigkeit/Unentrinnbarkeit:** Darstellung von Systemen, die Widerstand unmöglich machen oder absorbieren.
  - Ein zentraler Aspekt ist oft ein Protagonist, der bereit ist, sich dem System entgegenzustellen, auch wenn diese Bereitschaft erst im Laufe der Geschichte wachsen muss.<sup>58</sup>
- **E. Fallstudien-Vertiefungen (Hoffnung/Agency/Sinn):**
  - ***Children of Men* (Cuarón):** Der Film porträtiert eine Welt, die durch globale Unfruchtbarkeit jeglicher Zukunftshoffnung beraubt zu sein scheint.<sup>71</sup> Theos Entwicklung von einem zynischen, apathischen Bürokraten zu einem Beschützer von Kee und ihrem Kind stellt eine Reise zur Wiedererlangung von Agency und Sinn dar.<sup>73</sup> Hoffnung wird konkretisiert im Wunder von Kees Schwangerschaft und der vagen Existenz des "Human Project".<sup>73</sup> Widerstand wird durch die ambivalent dargestellte Gruppe "The Fishes" und Theos persönliche Handlungen gezeigt.<sup>74</sup> Die Analyse legt jedoch nahe, dass die Verknüpfung von Hoffnung und Agency primär mit biologischer Fortpflanzung die kritische Auseinandersetzung mit staatlicher Biopolitik einschränken könnte.<sup>73</sup> Religiöse Allegorien (Krippe, Messiasfigur) durchziehen den Film und bieten eine weitere Ebene der Sinnstiftung oder -interpretation.<sup>72</sup>

- **Station Eleven (Mandel):** Der Roman balanciert die Darstellung einer durch eine Pandemie verwüsteten Welt mit Elementen der Hoffnung und Sinnfindung.<sup>75</sup> Die "Traveling Symphony", eine Gruppe von Schauspielern und Musikern, verkörpert Agency und die Suche nach Sinn jenseits des reinen Überlebens durch die Pflege von Kunst und Kultur ("Survival is insufficient").<sup>76</sup> Die nicht-lineare Erzählstruktur, die die Zeit vor und nach dem Kollaps verwebt, betont sowohl den Verlust als auch die Kontinuität menschlicher Erfahrung und Verbindung.<sup>76</sup> Hoffnung manifestiert sich in der Widerstandsfähigkeit menschlicher Beziehungen, der Schönheit der Kunst und der Möglichkeit eines Neuanfangs (angedeutet durch das elektrische Licht am Ende).<sup>75</sup>
- **Frankls *Man's Search for Meaning*:** Frankls eigene Erfahrungen im Konzentrationslager<sup>60</sup> und seine darauf aufbauende Theorie<sup>59</sup> dienen als konzeptionelles Fallbeispiel. Sie zeigen, wie selbst unter Bedingungen extremer existenzieller Bedrohung und scheinbarer Hoffnungslosigkeit Sinn gefunden und Agency (durch die Wahl der inneren Haltung) bewahrt werden kann. Dies liefert ein starkes Modell für die Darstellung von Resilienz und Sinnfindung in fiktionalen Narrativen, die sich mit ähnlichen Grenzerfahrungen auseinandersetzen.
- Narrative, die existenzielle Bedrohung erfolgreich mit Hoffnung ausbalancieren, verankern diese Hoffnung oft in konkreten Handlungen, bedeutungsvollen Verbindungen oder der bewussten Wahl einer Haltung, anstatt in abstraktem Optimismus. Agency wird häufig als ein schrittweiser Prozess dargestellt, der durch die Überwindung sowohl innerer Schwächen als auch äußerer Unterdrückung entsteht. Frankls Theorie betont Sinnfindung durch *Handeln*, *Erleben* oder *Haltung*.<sup>60</sup> Das Resilienzmodell hebt *Agency* und *Verbundenheit* hervor.<sup>54</sup> Hoffnung als Agency erfordert das Vorstellen *und* potenziell das Umsetzen besserer Zukünfte.<sup>67</sup> *Station Eleven* zeigt Hoffnung durch das *Handeln* des Kunstschaffens<sup>76</sup>, während *Children of Men* Hoffnung an die *Handlung* des Beschützens von Kee knüpft.<sup>73</sup> Charakterbögen illustrieren die Entwicklung von Agency durch die Konfrontation mit Hindernissen.<sup>39</sup> Dies legt nahe, dass effektive Narrative Hoffnung und Agency greifbar und verdient machen, nicht nur behaupten.

## V. Steigerung von Verkörperung, Sensorik und atmosphärischer Dichte: Verankerung der Erzählung

### ● A. Embodiment-Theorie und Narrative:

- Die **Embodiment-Theorie** (Theorie der Verkörperung) besagt, dass menschliche Kognition durch die gelebte körperliche Erfahrung in räumlichen und sozialen Umgebungen geformt wird und untrennbar damit verbunden ist.<sup>79</sup> Der Geist ist demnach verkörpert (embodied), eingebettet (embedded), enaktiv (enactive) und erweitert (extended) – bekannt als **4E-Kognition**.<sup>79</sup>
- Das Konzept des "**gelebten Körpers**" (Leib) aus der Phänomenologie (insbesondere Merleau-Ponty) betont den Körper als Zentrum der Erfahrung, Wahrnehmung und des Engagements mit der Welt, das jeder Reflexion vorausgeht.<sup>80</sup> Wir *sind* unsere Körper, wir *haben* sie nicht nur.<sup>83</sup> Wahrnehmung ist eine situierte, verkörperte, unreflektierte Kenntnis der Welt.<sup>82</sup>

- Die **Somatische Psychologie** knüpft hier an und betont die Bedeutung der Achtsamkeit auf Körperempfindungen (Exterozeption – äußere Sinne, Propriozeption – Lage/Bewegung im Raum, Interozeption – innere Zustände wie Hunger, Herzschlag) als inneren Kompass, Grundlage für Empathie, Entscheidungsfindung und Selbstwahrnehmung.<sup>80</sup> Die Art, wie wir denken und fühlen, beeinflusst unsere Bewegung, und umgekehrt.<sup>84</sup>
- Für Narrative ergeben sich daraus Fragen: Wie kann diese verkörperte Erfahrung dargestellt werden? Wie beeinflusst die Fokussierung auf den Körper die Charakterisierung, die Wahrnehmung der Welt durch die Figur und die emotionale Beteiligung des Lesers/Zuschauers?.<sup>79</sup> Literatur kann verkörperte Erfahrungen beim Leser evozieren und so eine tiefere Auseinandersetzung ermöglichen.<sup>79</sup>
- **B. Sensorische Details und atmosphärisches Worldbuilding:**
  - **Atmosphäre** bezeichnet die Stimmung oder das Gefühl, das durch die Beschreibung von Schauplätzen, Objekten und sensorischen Details erzeugt wird.<sup>86</sup> Sie ist entscheidend für die emotionale Wirkung einer Szene.<sup>87</sup>
  - Die Kraft **sensorischer Details** (Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Tasten) liegt darin, die fiktive Welt für den Leser greifbar, immersiv und emotional resonant zu machen.<sup>86</sup> Sie sind das Kernstück des Prinzips "**Show, don't tell**" (Zeigen statt Behaupten), da sie dem Leser erlauben, die Szene selbst zu "erleben", anstatt nur darüber informiert zu werden.<sup>40</sup>
  - **Techniken zur Nutzung sensorischer Details:**
    - Fokus auf **spezifische, konkrete Details** (CSD - Concrete Sensory Detail<sup>40</sup>). Vermeiden Sie vage Beschreibungen (z.B. "kalt" vs. "eisige Luft biss in die Wangen").<sup>92</sup>
    - Wählen Sie Details, die zur gewünschten **Stimmung/Atmosphäre** passen.<sup>86</sup> Nutzen Sie Kontraste (z.B. gemütliches vs. düsteres Kerzenlicht<sup>103</sup>). Ein Geruch kann Nostalgie oder Ekel hervorrufen.<sup>87</sup>
    - **Filtern Sie Details durch die Perspektive (POV) und den emotionalen Zustand der Figur.**<sup>90</sup> Was nimmt *diese* Figur in *dieser* Situation wahr? Was ignoriert sie? Eine verängstigte Figur nimmt einen Wald anders wahr als eine optimistische.<sup>101</sup>
    - **Schichten Sie mehrere Sinne** übereinander, um Tiefe zu erzeugen.<sup>92</sup>
    - Verwenden Sie **figurative Sprache** (Vergleiche, Metaphern), um ungewohnte oder intensive Sinneseindrücke zu beschreiben (z.B. ein Geräusch wie ein Bienenschwarm<sup>90</sup>, Stille war ohrenbetäubend<sup>89</sup>).<sup>89</sup>
    - **Integrieren Sie sensorische Details in Handlung und Interaktion**, vermeiden Sie reine Beschreibungsblöcke ("Info-Dumps").<sup>91</sup> Zeigen Sie, wie die Figur mit der Umgebung interagiert (z.B. unter den knirschenden Blättern gehen<sup>106</sup>).
    - Berücksichtigen Sie auch **weniger offensichtliche Sinne**: Kinästhesie (Propriozeption – Körpergefühl im Raum), Temperatur, Druck, innere Körperempfindungen (Interozeption – Herzschlag, Atem, Hunger).<sup>97</sup>

- **Worldbuilding:** Sensorische Details sind essenziell, um spekulative Welten glaubhaft und "bewohnt" wirken zu lassen.<sup>90</sup> Beschreiben Sie Architektur, Kleidung, Landschaften, Nahrungsmittel, Materialien, Umgebungsgeräusche, Luftqualität etc. aus der Perspektive der Figuren.<sup>90</sup> Was ist normal, was ist fremd in dieser Welt?<sup>90</sup>
- **C. Body Horror und psychologische Zustände:**
  - **Body Horror** ist ein Subgenre des Horrors, das sich durch die absichtliche Darstellung grotesker oder psychologisch verstörender Verletzungen, Deformationen oder Transformationen des menschlichen (oder anderen) Körpers auszeichnet.<sup>113</sup> Häufige Motive sind Mutation, Krankheit, Verstümmelung, unkontrollierte Verwandlung und der Verlust der Kontrolle über den eigenen Körper.<sup>114</sup> Es geht oft um Übergänge und Metamorphosen.<sup>113</sup>
  - **Psychologische Wirkung:** Body Horror zielt darauf ab, intensive Gefühle von Ekel, Abscheu ("Squick") und Angst vor körperlicher Verletzlichkeit hervorzurufen.<sup>114</sup> Er kann als Metapher für innere psychologische Zustände wie Trauer, Trauma, Selbsthass oder Angst dienen.<sup>115</sup> Er thematisiert oft die Entfremdung vom eigenen Körper und die Angst vor dem Unheimlichen, das von innen kommt.<sup>113</sup>
  - **Narrative Funktion:** Body Horror kann als Stilmittel in verschiedenen Genres eingesetzt werden (z.B. zur Darstellung von Verzweiflung in *127 Hours*<sup>113</sup>) oder das zentrale Thema einer Geschichte sein.<sup>113</sup> Er eignet sich zur Exploration unseres oft angespannten Verhältnisses zum eigenen Körper, zu Fragen der Identität (insbesondere im Kontext von Technologie/Cyborgs<sup>116</sup> oder Gender/gesellschaftlichen Normen<sup>115</sup>) und zum Widerstand gegen körperliche Normierungen.<sup>115</sup>
- **D. Immersion und Präsenz:**
  - **Immersion** wird oft mit den technischen Eigenschaften eines Systems (z.B. VR, Spiele) in Verbindung gebracht, die eine lebendige virtuelle Umgebung präsentieren und die physische Realität ausblenden.<sup>117</sup> Merkmale sind hohe Wiedergabetreue über mehrere Sinne, präzises Tracking der Benutzerbewegungen, weites Sichtfeld, Stereoskopie etc..<sup>118</sup>
  - **Präsenz** (oder Telepräsenz) ist das subjektive, psychologische Gefühl, "dort zu sein" – also in der vermittelten (z.B. virtuellen oder fiktionalen) Umgebung präsent zu sein.<sup>117</sup> Präsenz wird durch Immersion gefördert, ist aber letztlich ein psychologisches Phänomen des Nutzers.<sup>118</sup> Sie ist entscheidend für die Wirksamkeit von VR-Anwendungen<sup>119</sup> und kann physiologisch gemessen werden (Herzrate, Hautleitwert, EEG).<sup>117</sup> Präsenz ist dynamisch und wird durch Ereignisse in der Umgebung beeinflusst.<sup>119</sup>
  - **Beziehung:** Ein höheres Maß an Immersion führt in der Regel zu einem höheren Präsenzgefühl.<sup>118</sup>
  - **Narrative Implikationen (über VR hinaus):** Wie können traditionelle Narrative (Bücher, Filme) durch gezielten Einsatz von sensorischen Details, Perspektivführung und Worldbuilding das subjektive Gefühl der Immersion und Präsenz des Lesers/Zuschauers in der Geschichte maximieren? Dies schließt den

Kreis zu den Techniken der sensorischen Beschreibung: Je lebendiger und überzeugender die fiktive Welt durch die Sinne erfahrbar gemacht wird, desto stärker das Gefühl, "dabei zu sein".

- **E. Fallstudien-Vertiefungen (Verkörperung/Atmosphäre):**

- ***Annihilation* (Garland Film):** Der Film nutzt **Environmental Horror** und **Body Horror** (Mutationen von Pflanzen, Tieren und Menschen; groteske Transformationen wie der schreiende Bär) sowie ein atmosphärisches Sound- und Visual-Design (phosphoreszierende Farben, kristalline Strukturen), um eine unheimliche, bedrohliche und fremdartige Atmosphäre des "Shimmer" zu erzeugen.<sup>83</sup> Der Shimmer fungiert als Prisma, das nicht nur Licht, sondern auch DNA, Zeit und Bewusstsein "bricht" und refraktiert, was zu hybriden Lebensformen und einer Auflösung der Grenzen zwischen Selbst und Umwelt führt.<sup>83</sup> Diese körperlichen und umweltbedingten Veränderungen spiegeln tiefere Themen wie Selbstzerstörung, Trauer, Krebs (als unkontrolliertes Wachstum/Mutation) und die (Un-)Möglichkeit von Transformation wider.<sup>83</sup> Die verkörperten Horror-Elemente dienen dazu, psychologische Zustände und existenzielle Ängste greifbar zu machen.
- ***Solaris* (Lem Roman):** Lem erzeugt eine Atmosphäre intellektueller Beklemmung, des Mysteriums und des Unbegreiflichen durch die Beschreibungen des Solaris-Ozeans und seiner Phänomene (Mimoiden, Symmetriaden etc.) sowie der klaustrophobischen Raumstation.<sup>124</sup> Die Verkörperung unbewusster Erinnerungen und Schuldgefühle in den "Besuchern" (Phi-Kreaturen) konfrontiert die menschlichen Charaktere auf einer tiefen psychologischen und physischen Ebene mit ihren innersten Konflikten und der Fremdartigkeit des Planeten.<sup>124</sup> Das Scheitern wissenschaftlicher Sprache und Kategorisierung bei der Beschreibung des Ozeans unterstreicht die Grenzen menschlicher Wahrnehmung und die radikale Andersartigkeit der außerirdischen Intelligenz, was eine Atmosphäre der existenziellen Verunsicherung schafft.<sup>124</sup>
- **Beispiele für sensorisches Schreiben:** Effektive sensorische Details finden sich zahlreich in der Literatur. Anton Chekhovs berühmtes Diktum "Don't tell me the moon is shining. Show me the glint of light on broken glass" <sup>106</sup> betont die Kraft spezifischer visueller Details. Margaret Atwood beschreibt in *The Handmaid's Tale* einen Garten über Geruch, Berührung und Klang, um Offreds Sehnsucht und Erinnerung zu evozieren.<sup>106</sup> James Dashner nutzt in *The Maze Runner* Geräusche ("Harsh sounds of chains and pulleys"), Dunkelheit und Luftqualität, um eine bedrohliche und desorientierende Atmosphäre zu schaffen.<sup>107</sup> Neil Gaiman beschreibt in *The Graveyard Book* detailliert Gerüche (Milch, Kekse, Baby-Shampoo), um die Anwesenheit eines Kindes zu signalisieren und gleichzeitig eine unheimliche Stimmung durch den Kontrast zum mörderischen Verfolger zu erzeugen.<sup>107</sup> Tolkien nutzt in *Der Herr der Ringe* abstoßende visuelle und olfaktorische Details ("ash and crawling muds", "poison-stained earth"), um die Verderbtheit Mordors darzustellen.<sup>104</sup> Diese Beispiele illustrieren, wie gezielte sensorische Details Atmosphäre schaffen und Emotionen transportieren.

- Atmosphäre und Immersion sind keine bloße Dekoration; sie werden durch den strategischen Einsatz sensorischer Details konstruiert, die durch die Perspektive der Figur gefiltert und auf thematische Ziele ausgerichtet sind. Verkörperte Erfahrungen, einschließlich beunruhigender wie Body Horror, können psychologische Zustände und philosophische Themen kraftvoll vermitteln. Die Analyse von *Annihilation* zeigt, wie Umwelt- und Körperhorror thematische Resonanz erzeugen<sup>83</sup>, während *Solaris* atmosphärische Beschreibungen des Fremden und verkörperte Erinnerungen nutzt, um philosophische Grenzen auszuloten.<sup>124</sup> Dies deutet auf eine kausale Verbindung hin: Die Art und Weise, wie sensorische und verkörperte Erfahrungen beschrieben werden, beeinflusst maßgeblich die effektive Kommunikation tieferer thematischer und psychologischer Inhalte.

## (Optional) VI. Darstellung nicht-menschlicher oder radikal anderer Perspektiven

### ● A. Die Herausforderung fremder Bewusstseinsformen:

- Die Darstellung radikal anderer oder nicht-menschlicher Intelligenzen birgt eine fundamentale Schwierigkeit: Solche Entitäten könnten über völlig andere Sinnesorgane, Kommunikationsmethoden (chemisch, elektrisch, nicht-linear), konzeptuelle Rahmenbedingungen und Motivationen verfügen als Menschen.<sup>128</sup> Ihre "Sprache" und ihr Bezug zur Welt könnten uns völlig fremd sein.<sup>128</sup>
- Dabei besteht die Gefahr des **Anthropomorphismus**: Menschliche Züge werden auf das Nicht-Menschliche projiziert, was die Entität zwar verständlicher, aber potenziell weniger fremd und interessant macht. Umgekehrt birgt der Versuch, die Andersartigkeit radikal darzustellen, die Gefahr der völligen Unverständlichkeit für das Publikum (vgl. Nutzeranfrage).

### ● B. Narrative Strategien:

- **Fokus auf Schnittstelle/Kommunikation**: Anstatt zu behaupten, vollen Zugang zum fremden Bewusstsein zu haben, kann die Erzählung den Prozess des Verstehens- und Kommunikationsversuchs in den Mittelpunkt stellen. Barrieren, Missverständnisse, fehlgeschlagene Deutungen und partielle Erfolge werden thematisiert.<sup>128</sup> *Arrival* nutzt diesen Ansatz, indem der linguistische Entschlüsselungsprozess im Zentrum steht.<sup>51</sup>
- **Zeigen statt Behaupten (Verhalten und Wirkung)**: Die Handlungen der fremden Entität und ihre Auswirkungen auf die Umgebung oder menschliche Charaktere werden detailliert beschrieben. Das Publikum wird eingeladen, daraus Motivationen oder eine Logik abzuleiten, auch wenn diese teilweise rätselhaft bleibt. *Solaris* verfolgt diesen Weg: Der Ozean handelt (z.B. durch die Erschaffung der Besucher), aber seine Motive bleiben undurchsichtig und menschlicher Interpretation unzugänglich.<sup>124</sup>
- **Menschliche Perspektive als Filter**: Die Geschichte wird aus der Sicht einer menschlichen Figur erzählt, die sich mit dem Verständnis des Fremden auseinandersetzt. Ihr Ringen, ihre Hypothesen, Ängste und emotionalen Reaktionen bilden den Filter, durch den das Fremde wahrgenommen wird. Beispiele sind Kelvin in *Solaris*<sup>124</sup> und Louise in *Arrival*.<sup>50</sup>

- **Metapher und Analogie:** Figurative Sprache kann eingesetzt werden, um Aspekte der fremden Erfahrung anzudeuten, wobei klar bleibt, dass es sich um Annäherungen handelt (z.B. der Solaris-Ozean als "Symphonie in Geometrie" <sup>125</sup>).
- **Fokus auf geteilte Prinzipien (falls anwendbar):** Es kann untersucht werden, ob fundamentale Prinzipien (z.B. Mathematik, Physik, grundlegende Überlebenslogik) eine Basis für begrenzte Verständigung bilden könnten, wie es in manchen Erstkontakt-Szenarien versucht wird.
- **Ambiguität zulassen:** Akzeptieren, dass vollständiges Verständnis möglicherweise unmöglich ist. Das Mysterium und die Grenzen menschlicher Erkenntnis können selbst zu thematischen Elementen werden, wie in *Solaris*.<sup>126</sup>
- **C. Fallstudien-Vertiefungen (Nicht-Menschlich):**
  - **Arrival (Villeneuve):** Der Film stellt die Kommunikation mit den Heptapoden ins Zentrum. Der Schlüssel zum Verständnis ihrer Perspektive liegt in der Entschlüsselung ihrer nicht-linearen, logographischen Sprache, die wiederum ihre nicht-lineare Zeitwahrnehmung widerspiegelt und bei Louise auslöst.<sup>51</sup> Die Andersartigkeit wird hier primär über die kognitive Differenz (Zeitwahrnehmung) und die Form der Kommunikation (visuell, zirkulär) vermittelt, weniger über radikal fremde Motivationen (sie kommen, um der Menschheit zu helfen).
  - **Solaris (Lem Roman):** Der Roman porträtiert den Ozean als eine gewaltige, gleichgültige und letztlich unerkennbare Intelligenz.<sup>124</sup> Seine Handlungen (die Erschaffung der Besucher aus den unbewussten Wünschen und Schuldgefühlen der Menschen) entziehen sich menschlicher Logik und wissenschaftlicher Erklärung.<sup>124</sup> Lem nutzt die Perspektive Kelvins, um das Scheitern anthropozentrischer Deutungsversuche zu demonstrieren und die radikale Andersartigkeit des Ozeans zu betonen, der möglicherweise gar kein Interesse an Kommunikation im menschlichen Sinne hat.<sup>126</sup> Die Fremdheit wird hier durch Unerklärbarkeit und mangelnde Reziprozität dargestellt.

## VII. Synthese: Katalog narrativer Techniken und Strategien

- **Einleitung:** Dieser Abschnitt dient als praktisches Toolkit und fasst übertragbare Strategien zusammen, die aus der vorangegangenen interdisziplinären Analyse abgeleitet wurden, um die emotionale Wirkung, erlebbare Subjektivität und thematische Tiefe eines narrativen Projekts zu steigern.
- **Katalog:**

Technik/Strategie	Beschreibung	Primäre Wirkung(en)	Potenzielle Anwendung in spekulativer Fiktion	Schlüsselbeispiele (Quellen/Fälle)
1. Stream of Consciousness	Direkte, oft ungefilterte Darstellung des fließenden, assoziativen	Vermittlung roher Subjektivität, innerer Zustände (Chaos, Flow), psychologischer	Darstellung veränderter Bewusstseinszustände, innerer Monologe in	Woolf ( <i>Mrs. Dalloway</i> ) <sup>8</sup>



	Gedanken- und Gefühlsstroms einer Figur.	Tiefe.	Stresssituationen, psychologischer Fragmentierung, oder der unmittelbaren Reaktion auf überwältigende Reize (z.B. in Simulationen, bei Erstkontakt).	
<b>2. Free Indirect Discourse (FID)</b>	Erzählung in der 3. Person, die nahtlos die Gedanken, Gefühle und Perspektive einer Figur übernimmt, ohne direkte Zitate.	Schaffung von Intimität, Empathie; Vermittlung subjektiver Wahrnehmung/Urteile; subtile Charakterisierung.	Darstellung der Innenwelt von Figuren bei gleichzeitiger Beibehaltung einer gewissen erzählerischen Distanz; Aufzeigen von Voreingenommenheit oder spezifischen Denkweisen; Vermittlung von Zuständen wie Misstrauen oder Paranoia.	Austen, Woolf, Joyce <sup>15</sup>
<b>3. Narrative Dissoziation</b>	Techniken (zeitliche Brüche, emotionslose Gewaltbilder, gedoppeltes Bewusstsein), die die fragmentierte Erfahrung von Trauma/Dissoziation spiegeln.	Darstellung traumatischer Erfahrung, Fragmentierung der Identität, emotionaler Taubheit, Gefühl der Depersonalisierung.	Darstellung der psychologischen Folgen von traumatischen Ereignissen (Gewalt, Verlust, Systemschock); Simulation von Zuständen der Entfremdung oder des Realitätsverlusts in extremen Umgebungen oder unter psychischem Druck.	Theorie <sup>22</sup> ; Implizit in <i>Eternal Sunshine</i>
<b>4. Verkörperte</b>	Nutzung von	Emotionalisierung	Beschreibung von	Lakoff/Johnson <sup>12</sup> ;

<b>Metaphern</b>	Metaphern, die auf körperlichen Erfahrungen basieren (z.B. oben/unten, warm/kalt, schwer/leicht), um abstrakte Konzepte/Emotionen zu vermitteln.	abstrakter Ideen, Vertiefung der atmosphärischen Wirkung, intuitive Vermittlung von Zuständen.	emotionalen Zuständen (Angst als Kälte, Hoffnung als Licht), Charakterisierung von Beziehungen (Nähe/Distanz), Darstellung der Wirkung von Umgebungen (bedrückend/befreiend) auf einer körperlichen Ebene.	Somatische Psychologie <sup>84</sup>
<b>5. Sensorisches Filtern durch POV</b>	Bewusste Auswahl und Beschreibung von Sinnesdetails (Sehen, Hören, Riechen etc.) aus der Perspektive und dem emotionalen Zustand einer Figur.	Schaffung von Atmosphäre, Immersion, Charakterisierung, subjektive Welterfahrung.	Vertiefung der Atmosphäre einer (simulierten) Welt; Darstellung, wie psychische Zustände (Angst, Freude, Trauma) die Wahrnehmung färben; Charakterisierung durch das, was eine Figur bemerkt oder ignoriert.	Schreibtechnik <sup>90</sup>
<b>6. Gezielter Einsatz von Body Horror</b>	Darstellung grotesker körperlicher Veränderungen/Verletzungen zur Evokation von Ekel, Angst und zur Symbolisierung psychologischer Zustände.	Verstärkung von Horror/Unbehagen; Symbolisierung von Trauma, Kontrollverlust, Identitätskrise, Widerstand gegen Normen.	Darstellung der physischen/psychischen Folgen von Mutationen, Krankheiten, technologischen Eingriffen, psychischem Stress; Symbolisierung von Entfremdung oder gesellschaftlicher Unterdrückung durch körperliche Deformation.	<i>Annihilation</i> , Cronenberg <sup>113</sup>
<b>7. Narrative</b>	Einsatz von	Steigerung von	Schaffung eines	Theorie <sup>37</sup> ;

<b>Transportation fördern</b>	Techniken (vivid imagery, "Show, don't tell", emotionale Resonanz), um den Leser tief in die Geschichte eintauchen zu lassen.	Empathie, Immersion, emotionaler Beteiligung, Glaubwürdigkeit der Welt.	starken Präsenzgefühls in ungewöhnlichen oder simulierten Welten; Vertiefung der emotionalen Bindung an Charaktere, auch unter widrigen Umständen (Isolation, Misstrauen).	Schreibtechnik <sup>35</sup>
<b>8. Perspektivenübernahme ermöglichen</b>	Nutzung von Ich-Perspektive, FID oder personaler Erzählweise, um direkten Zugang zur Innenwelt einer Figur zu geben.	Förderung kognitiver und emotionaler Empathie, Verständnis für Motivationen und subjektive Realität.	Ermöglicht dem Leser, die Welt aus der Sicht einer Figur mit psychischen Besonderheiten, in einer Simulation oder unter extremem Druck zu erleben; Aufbau von Verbindung trotz Isolation oder Andersartigkeit.	Theorie <sup>35</sup>
<b>9. Resonanz durch Verlinkung</b>	Schaffung von Verbindungen zwischen Erfahrungen, Themen oder Motiven verschiedener Charaktere oder zwischen Charakter und Leser.	Stärkung der thematischen Tiefe, Gefühl der Verbundenheit/Solidarität, universelle Relevanz.	Verbindung individueller Schicksale mit größeren gesellschaftlichen oder philosophischen Themen; Aufbau von Empathie durch das Erkennen geteilter Erfahrungen (z.B. von Verlust, Hoffnung, Widerstand) trotz unterschiedlicher Kontexte.	Narrative Praxis <sup>41</sup>
<b>10. Sinnfindung nach Frankl</b>	Darstellung von Charakteren, die	Verankerung von Hoffnung und	Zeigen, wie Charaktere	Frankl <sup>59</sup>

	Sinn durch Schaffen, Erleben (Liebe, Schönheit) oder ihre Haltung zu Leid finden.	Bedeutung; Darstellung von Resilienz; Vertiefung philosophischer Themen.	angesichts kosmischer Gleichgültigkeit oder existenzieller Bedrohung persönliche Bedeutung finden; Entwicklung von Charakterbögen, die auf Sinnsuche basieren; Darstellung von Hoffnung als aktive Wahl.	
<b>11. Agency durch Überwindung</b>	Darstellung der Entwicklung von Handlungsfähigkeit durch die Auseinandersetzung mit internen (Schwächen) und externen (Hindernisse) Widerständen.	Glaubwürdige Charakterentwicklung; Darstellung von Wachstum und Resilienz; Schaffung von Spannung.	Entwicklung von Protagonisten, die trotz großer interner/externer Widerstände (Kontrolle, Determinismus, Trauma) ihre Handlungsfähigkeit entdecken oder erweitern; Darstellung verschiedener Formen des Widerstands.	Narrative Theorie <sup>39</sup>
<b>12. Hoffnung als Agency</b>	Darstellung von Hoffnung nicht als passives Warten, sondern als aktive Vorstellungskraft oder Motivation zum Handeln, besonders bei Marginalisierten.	Stärkung von Charakteren in scheinbar ausweglosen Situationen; Quelle für Widerstand; emotionale Resonanz.	Darstellung von Widerstand in stark kontrollierten Systemen; Motivation für Charaktere, trotz geringer Erfolgsaussichten weiterzumachen; Kontrastierung von Hoffnung mit Verzweiflung.	Theorie <sup>67</sup>
<b>13. Restaurative Narrative</b>	Darstellung von Charakteren, die sich von Traumata	Förderung von Empathie und Hoffnung;	Entwicklung von Charakterbögen nach	Theorie <sup>35</sup>

	oder Tragödien erholen und einen Weg zur Heilung oder Integration finden.	Darstellung von Resilienz; thematische Auflösung.	traumatischen Ereignissen; Darstellung kollektiver Heilungsprozesse; Verankerung von Hoffnung in der Möglichkeit der Überwindung von Leid.	
<b>14. Fokus auf Kommunikationsprozess (Alien POV)</b>	Darstellung des Versuchs, eine radikal andere Intelligenz zu verstehen, mit Fokus auf Barrieren, Missverständnisse und Teilerfolge.	Darstellung von Andersartigkeit ohne volle Anthropomorphisierung; Thematisierung von Erkenntnisgrenzen; Spannung.	Gestaltung von Erstkontaktszenarien; Darstellung nicht-menschlicher Logik oder Motivation durch die Reaktionen und Interpretationsversuche menschlicher Charaktere; Erzeugung von Mysterium.	<i>Arrival, Solaris</i> <sup>51</sup>
<b>15. Zeigen statt Behaupten (Show, Don't Tell)</b>	Vermittlung von Informationen, Emotionen und Charakterzügen durch konkrete Handlungen, Dialoge und sensorische Details statt durch explizite Aussagen.	Immersion, Leserengagement, Glaubwürdigkeit, emotionale Wirkung, Subtilität.	Grundlegendes Prinzip für alle Aspekte: Darstellung innerer Zustände durch Verhalten, Aufbau von Atmosphäre durch Sinnesdetails, Charakterisierung durch Handlungen, Vermittlung von Themen durch symbolische Aktionen statt expliziter Thesen.	Schreibtechnik <sup>104</sup>
<b>16. Atmosphäre durch Licht &amp; Schatten</b>	Gezielter Einsatz von Lichtverhältnissen (hell/dunkel, warm/kalt,	Beeinflussung der emotionalen Wahrnehmung (Angst, Geborgenheit,	Gestaltung unheimlicher, hoffnungsvoller oder klinischer Umgebungen;	Filmtheorie/Schreibtechnik <sup>23</sup>

	natürlich/künstlich, Spotlight) zur Erzeugung von Stimmung.	Mysterium); Symbolische Aufladung von Räumen.	Hervorhebung von Charakteren oder Objekten; Visualisierung innerer Zustände (z.B. Spotlight in <i>Eternal Sunshine</i> <sup>23</sup> ).	
<b>17. Non-lineare Zeitstruktur</b>	Abweichung von der chronologischen Reihenfolge der Ereignisse (Flashbacks, Flashforwards, fragmentierte Zeit).	Darstellung von Gedächtnisprozessen, Trauma, veränderter Zeitwahrnehmung; Erzeugung von Spannung oder Mysterium.	Simulation von Erinnerungsarbeit, traumatischen Flashbacks oder veränderter Zeitwahrnehmung (wie in <i>Arrival</i> <sup>51</sup> oder <i>Eternal Sunshine</i> <sup>23</sup> ); Enthüllung von Hintergrundinformationen auf nicht-lineare Weise.	<i>Eternal Sunshine</i> , <i>Arrival</i> , Trauma-Narrative <sup>19</sup>

## VIII. Schlussfolgerung

- Zusammenfassung der Ergebnisse:** Die Recherche hat eine Fülle von interdisziplinären Ansätzen und konkreten narrativen Techniken identifiziert, um die erlebbare Dimension spekulativer Fiktion zu vertiefen. Die Darstellung subjektiver Erfahrung (Qualia, Trauma, veränderte Zustände) profitiert von Techniken wie Bewusstseinsstrom, Erlebter Rede und narrativer Dissoziation, die über bloße Beschreibung hinausgehen und innere Welten evozieren. Empathie und Verbindung werden durch gezielte Perspektivübernahme, emotionale Resonanz, Immersion durch sensorische Details und die Darstellung von Resilienz gefördert. Hoffnung und Agency können selbst angesichts existenzieller Bedrohungen glaubhaft verankert werden, indem sie an Sinnfindung (im Sinne Franks), konkrete Handlungen und die Überwindung innerer wie äußerer Widerstände geknüpft werden. Verkörperung und sensorische Details sind entscheidend für die Schaffung dichter Atmosphären und die Vermittlung psychologischer Zustände, wobei auch extreme Formen wie Body Horror zur thematischen Vertiefung beitragen können. Die Darstellung radikal anderer Perspektiven erfordert einen Fokus auf Kommunikationsprozesse und das Akzeptieren von Ambiguität.
- Interkonnektivität:** Es wird deutlich, dass diese Bereiche eng miteinander verwoben sind. Eine überzeugende Darstellung verkörperter Subjektivität (z.B. durch sensorische Details) ist oft die Grundlage für Empathie. Die Entwicklung von Agency und die Fähigkeit, Sinn zu finden, sind wiederum Quellen der Hoffnung. Atmosphäre entsteht nicht isoliert, sondern durch die Filterung sensorischer Reize durch die subjektive Wahrnehmung der Charaktere. Die Stärke einer Erzählung liegt oft in der synergetischen

Verknüpfung dieser Elemente.

- **Abschließende Empfehlungen:** Die im Katalog zusammengefassten Techniken bieten ein reiches Repertoire für die kreative Praxis. Es wird empfohlen, diese Strategien nicht isoliert, sondern in bewusster Kombination und im Einklang mit den spezifischen Zielen und Themen des Projekts einzusetzen. Experimentierfreude und die Bereitschaft, etablierte narrative Konventionen zu hinterfragen, können dabei helfen, die angestrebte Tiefe der emotionalen Wirkung, der erlebbaren Subjektivität und der thematischen Resonanz zu erreichen und eine Erzählung zu schaffen, die das Publikum nicht nur intellektuell herausfordert, sondern auch emotional und existenziell berührt.

#### IX. Kommentierte weiterführende Ressourcen

- **Schlüsseltexte zur Theorie:**
  - **Frankl, Viktor E. *Man's Search for Meaning (Trotzdem Ja zum Leben sagen: Ein Psychologe erlebt das Konzentrationslager)*:** Fundamentales Werk zur Logotherapie und Sinnfindung unter extremen Bedingungen. Bietet theoretische und biografische Einsichten zur Darstellung von Hoffnung, Agency und Sinn.<sup>59</sup>
  - **James, William. *The Principles of Psychology (Kapitel über "The Stream of Thought")*:** Ursprung des Begriffs "Stream of Consciousness". Bietet psychologische Grundlagen zum Verständnis des fließenden, assoziativen Charakters des Bewusstseins.<sup>8</sup>
  - **Merleau-Ponty, Maurice. *Phénoménologie de la perception (Phänomenologie der Wahrnehmung)*:** Zentrales Werk der Phänomenologie, betont die Rolle des "gelebten Körpers" für Wahrnehmung und Bewusstsein. Relevant für Embodiment und Subjektivität.<sup>80</sup>
  - **Keen, Suzanne. *Empathy and the Novel*:** Bietet eine umfassende Theorie der narrativen Empathie, diskutiert Mechanismen wie Transportation und verschiedene Empathieformen in der Literatur.<sup>34</sup>
  - **Chalmers, David. *The Conscious Mind: In Search of a Fundamental Theory*:** Diskutiert das "harte Problem" des Bewusstseins und Qualia, relevant für das Verständnis der philosophischen Herausforderungen bei der Darstellung von Subjektivität.<sup>5</sup>
  - **Caruth, Cathy. *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative, and History*:** Einflussreiches Werk zur Traumtheorie, untersucht die Beziehung zwischen Trauma, Gedächtnis und narrativer Repräsentation.<sup>20</sup>
- **Wichtige literarische Beispiele:**
  - **Woolf, Virginia. *Mrs. Dalloway*:** Paradigmatisches Beispiel für den Einsatz von Bewusstseinsstrom und Erlebter Rede zur Darstellung subjektiver Erfahrung und innerer Welten.<sup>8</sup>
  - **Joyce, James. *Ulysses*:** Weiteres Schlüsselwerk des Modernismus, bekannt für seinen extensiven Einsatz des Bewusstseinsstroms.<sup>8</sup>
  - **Ishiguro, Kazuo. *Never Let Me Go*:** Untersucht Empathie, Verbindung und Menschlichkeit anhand von Klonen in einer dystopischen Gesellschaft.<sup>46</sup>
  - **Lem, Stanisław. *Solaris*:** Meisterhafte Darstellung einer radikal fremden Intelligenz und der Grenzen menschlicher Erkenntnis und Kommunikation; erzeugt eine dichte

Atmosphäre des Unheimlichen.<sup>124</sup>

- **Mandel, Emily St. John. *Station Eleven*:** Postapokalyptischer Roman, der Verlust und Hoffnung ausbalanciert und die Bedeutung von Kunst und menschlicher Verbindung für Sinnfindung und Agency thematisiert.<sup>75</sup>
- **Shelley, Mary. *Frankenstein*:** Frühes Beispiel für Body Horror und die ethischen Implikationen der Manipulation des Körpers.<sup>114</sup>
- **Kafka, Franz. *Die Verwandlung*:** Klassisches Beispiel für die Darstellung von Entfremdung und Transformation durch körperliche Veränderung, relevant für Body Horror und Subjektivität.<sup>15</sup>
- **Wichtige Film/Spiel-Beispiele:**
  - ***Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (Film, Regie: Gondry):** Innovativer Einsatz nicht-linearer Erzählstrukturen und visueller Metaphern zur Darstellung von Gedächtnis, Verlust und Subjektivität.<sup>26</sup>
  - ***Children of Men* (Film, Regie: Cuarón):** Dystopischer Film, der Hoffnung, Agency und Widerstand in einer Welt ohne Zukunft thematisiert; bekannt für seine immersive Kameraarbeit und atmosphärische Dichte.<sup>71</sup>
  - ***Arrival* (Film, Regie: Villeneuve):** Untersucht Kommunikation, Empathie und die Überwindung kognitiver Barrieren im Kontakt mit einer nicht-menschlichen Intelligenz; thematisiert Sprache und Zeitwahrnehmung.<sup>51</sup>
  - ***Annihilation* (Film, Regie: Garland):** Beispiel für Environmental Horror und Body Horror zur Schaffung einer unheimlichen Atmosphäre und zur Exploration von Themen wie Mutation, Selbstzerstörung und Transformation.<sup>120</sup>
  - ***Hellblade: Senua's Sacrifice* (Spiel, Ninja Theory):** Versuch, die subjektive Erfahrung von Psychose durch narrative und spielmechanische Elemente (insbesondere Sounddesign) darzustellen.<sup>27</sup>
- **Relevante psychologische/philosophische Konzepte:**
  - **Qualia:** Stanford Encyclopedia of Philosophy (SEP)<sup>3</sup> und Internet Encyclopedia of Philosophy (IEP)<sup>2</sup> bieten gute Einführungen.
  - **Embodiment/Verkörperung:** Artikel und Bücher von Philosophen wie Merleau-Ponty<sup>80</sup> oder Kognitionswissenschaftlern, die 4E-Kognition diskutieren.<sup>79</sup> Somatische Psychologie (z.B. Arielle Schwartz<sup>84</sup>, Antonio Damasio<sup>84</sup>).
  - **Trauma und Narrative:** Werke von Cathy Caruth, Bessel van der Kolk (*The Body Keeps the Score*). Forschung zu narrativer Kohärenz bei Trauma.<sup>17</sup>
  - **Narrative Empathie:** Forschungen von Keith Oatley, Suzanne Keen<sup>34</sup>, Studien zur narrativen Transportation.<sup>37</sup>
  - **Existenzielle Psychologie/Philosophie:** Werke von Viktor Frankl<sup>59</sup>, Albert Camus (*Der Mythos des Sisyphos*<sup>61</sup>), Jean-Paul Sartre. Aktuelle Modelle zu existenzieller Resilienz.<sup>54</sup>

## Referenzen

1. Qualia - Wikipedia, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://en.wikipedia.org/wiki/Qualia>
2. Qualia | Internet Encyclopedia of Philosophy, Zugriff am Mai 3, 2025,



- <https://iep.utm.edu/qualia/>
3. Qualia - Stanford Encyclopedia of Philosophy, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://plato.stanford.edu/entries/qualia/>
  4. Qualia (Stanford Encyclopedia of Philosophy/Fall 2009 Edition), Zugriff am Mai 3, 2025, <https://plato.stanford.edu/archives/fall2009/entries/qualia/>
  5. Explaining Qualia: A Proposed Theoretical Framework for Addressing the Hard Problem of Consciousness - PhilArchive, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://philarchive.org/archive/CASEQA>
  6. Rescuing Qualia - PhilArchive, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://philarchive.org/archive/GRARQ>
  7. Two Conceptions of Subjective Experience - PhilSci-Archive, Zugriff am Mai 3, 2025, [https://philsci-archive.pitt.edu/4888/1/Two\\_Conceptions\\_of\\_Subjective\\_Experience.pdf](https://philsci-archive.pitt.edu/4888/1/Two_Conceptions_of_Subjective_Experience.pdf)
  8. What is the stream of consciousness in literature - Language Unlimited, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://www.languagesunlimited.com/what-is-the-stream-of-consciousness-in-literature/>
  9. Stream of Consciousness - Definition and Examples | LitCharts, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://www.litcharts.com/literary-devices-and-terms/stream-of-consciousness>
  10. What is Stream of Consciousness? | Definition & Examples - College of Liberal Arts, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://liberalarts.oregonstate.edu/wlf/what-stream-consciousness>
  11. Shifts into quantum consciousness: Virginia Woolf's moments of being - Brill, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://brill.com/downloadpdf/book/9789401210799/B9789401210799-s006.xml>
  12. Mapping the Mind and Minding the Map: Digital Humanities, Literature, and the Mind - The Corpus Electric, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://thecorpuselectric.wordpress.com/2017/03/06/mapping-the-mind-and-minding-the-map-digital-humanities-literature-and-the-mind/>
  13. Free Indirect Discourse and Stream of Consciousness - YouTube, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=fpXD6k6Kwr4>
  14. An Imperfect World, Imperfectly Retold: - Mimetic Uncertainty in Early, Late, and Meta-Modern Fiction - DiVA portal, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1526319/FULLTEXT01.pdf>
  15. What is Free Indirect Discourse? Writing the "Intimate 3rd Person ...", Zugriff am Mai 3, 2025, <https://writers.com/what-is-free-indirect-discourse>
  16. Free indirect speech - Wikipedia, Zugriff am Mai 3, 2025, [https://en.wikipedia.org/wiki/Free\\_indirect\\_speech](https://en.wikipedia.org/wiki/Free_indirect_speech)
  17. Personal Narratives in Trauma-Related Disorders: Contributions from a Metacognitive Approach and Treatment Considerations - PubMed Central, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC11851491/>
  18. A Literary Inquiry into Disability, Trauma and Narrative Strategies in Lisa Genova's Novels, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://ijellh.com/index.php/OJS/article/download/10954/9065/15967>

19. Traumatic Experiences and their Representation in Narratives: A Study - ResearchGate, Zugriff am Mai 3, 2025, [https://www.researchgate.net/publication/356111204\\_Traumatic\\_Experiences\\_and\\_their\\_Representation\\_in\\_Narratives\\_A\\_Study](https://www.researchgate.net/publication/356111204_Traumatic_Experiences_and_their_Representation_in_Narratives_A_Study)
20. Transcending Genre: Narrative Strategies for Creating Literary Crime Fiction as a Subset of Trauma Literature in - Brill, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://brill.com/view/book/edcoll/9789004407947/BP000015.xml>
21. Representations of Trauma in Clinical Psychology and Fiction ..., Zugriff am Mai 3, 2025, [https://www.researchgate.net/publication/272009922\\_Representations\\_of\\_Trauma\\_in\\_Clinical\\_Psychology\\_and\\_Fiction](https://www.researchgate.net/publication/272009922_Representations_of_Trauma_in_Clinical_Psychology_and_Fiction)
22. Trauma in Contemporary Short Stories - Center for Literary Publishing, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://coloradoreview.colostate.edu/2015/11/trauma-in-contemporary-short-stories/>
23. Eternal Sunshine Of The Spotless Mind Film Studies Essay | UKEssays.com, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://www.ukessays.com/essays/film-studies/eternal-sunshine-of-the-spotless-mind-film-studies-essay.php>
24. The World Forgetting by the World Forgot: Cognition and Memory in Eternal Sunshine of the Spotless Mind, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://aperture.byu.edu/?p=35>
25. Surrealism in Cinema: Understanding 'Eternal Sunshine of the Spotless Mind', Zugriff am Mai 3, 2025, <https://aiinscreentrade.com/2024/01/19/surrealism-in-cinema-understanding-eternal-sunshine-of-the-spotless-mind/>
26. www.nottingham.ac.uk, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://www.nottingham.ac.uk/scope/documents/2007/may-2007/jess-cooke.pdf>
27. Playing with Perceptions: A Mixed-Methods Exploration of Video Game Player Responses to Video Games as Contemporary Mental Health - DORAS | DCU Research Repository, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://doras.dcu.ie/30734/1/MSc%20Thesis%20LukeSimeonMPierce.pdf>
28. www.diva-portal.org, Zugriff am Mai 3, 2025, <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1425591/FULLTEXT01.pdf>
29. Development of the Engagement Playability and User eXperience (EPUX) Metric for 2D-Screen and VR Serious Games: A Case-Study Validation of Hellblade: Senua's Sacrifice - MDPI, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://www.mdpi.com/2079-9292/13/2/281>
30. Reducing Mental Health Stigma Through Identification With Video Game Avatars With Mental Illness - PMC - PubMed Central, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC7509402/>
31. Free Indirect Thought in Stream-of-Consciousness Fiction: A Textural Cohesive Perspective, Zugriff am Mai 3, 2025, [https://www.researchgate.net/publication/319856792\\_Free\\_Indirect\\_Thought\\_in\\_Stream-of-Consciousness\\_Fiction\\_A\\_Textural\\_Cohesive\\_Perspective](https://www.researchgate.net/publication/319856792_Free_Indirect_Thought_in_Stream-of-Consciousness_Fiction_A_Textural_Cohesive_Perspective)
32. Eternal Sunshine of the Philosophical Film | In Perspective - WordPress.com,

Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://cameronafzal.wordpress.com/2013/03/19/eternal-sunshine-of-the-philosophical-film/>

33. A Theory of Narrative Empathy - English, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://english.as.uky.edu/sites/default/files/zunshineTheory%20of%20Narrative%20Empathy.pdf>
34. A Theory of Narrative Empathy - ResearchGate, Zugriff am Mai 3, 2025,  
[https://www.researchgate.net/publication/236757314\\_A\\_Theory\\_of\\_Narrative\\_Empathy](https://www.researchgate.net/publication/236757314_A_Theory_of_Narrative_Empathy)
35. 7 Strategies for Building Narrative Empathy - SparkPress, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://gosparkpress.com/7-strategies-for-building-narrative-empathy/>
36. Analyzing the Impact of Narrative Fiction on Reader Empathy on an Emotional and Cognitive Level - BPAS Journals, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://bpasjournals.com/library-science/index.php/journal/article/download/3154/2958/6340>
37. How Does Fiction Reading Influence Empathy? An Experimental ..., Zugriff am Mai 3, 2025, <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC3559433/>
38. EMPATHY AND THE STRANGENESS OF FICTION - Edinburgh University Press Books, Zugriff am Mai 3, 2025,  
[https://edinburghuniversitypress.com/media/resources/9781474463058\\_Empathy\\_and\\_the\\_Strangeness\\_of\\_Fiction\\_-\\_Chapter\\_1.pdf](https://edinburghuniversitypress.com/media/resources/9781474463058_Empathy_and_the_Strangeness_of_Fiction_-_Chapter_1.pdf)
39. Navigating Internal Obstacles: The Heart of Character Development - Hire a Writer, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://www.hireawriter.us/storytelling/navigating-internal-obstacles-the-heart-of-character-development>
40. Writing Show, Don't Tell Scenes - Linda S. Clare, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://lindasclare.com/2019/02/writing-show-dont-tell-scenes/>
41. Linking Lives: Seeking Solidarity & Resonance – Re-Authoring ..., Zugriff am Mai 3, 2025, <https://reauthoringteaching.com/resonance-narrative-practice/>
42. From Adversity to Agency: Storytelling as a Tool for Building ..., Zugriff am Mai 3, 2025, <https://www.rehabjournal.com/articles/jnpr-aid1062.php>
43. Resilience Training: Narrative Therapy: Storytelling as a Tool in Resilience Training, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://fastercapital.com/content/Resilience-Training--Narrative-Therapy--Storytelling-as-a-Tool-in-Resilience-Training.html>
44. Building Empathy - Tori Kelley, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://torikelley.com/craft-writing/building-empathy/>
45. The Hidden Character: How Setting Shapes Stories. - Vered Neta, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://veredneta.com/blog/the-hidden-character-how-setting-shapes-stories/>
46. Humanizing Artificial Bodies: Empathy and Camaraderie in Kazuo ..., Zugriff am Mai 3, 2025, [https://tjhss.journals.ekb.eg/article\\_393919.html](https://tjhss.journals.ekb.eg/article_393919.html)
47. (PDF) PERSONAL EMPATHY OF CLONES AND AIS: A HUMANISTIC APPROACH TO KAZUO ISHIGURO'S NEVER LET ME GO AND KLARA AND THE SUN - ResearchGate, Zugriff am Mai 3, 2025,  
[https://www.researchgate.net/publication/367327465\\_PERSONAL\\_EMPATHY\\_OF](https://www.researchgate.net/publication/367327465_PERSONAL_EMPATHY_OF)

[CLONES AND AIS A HUMANISTIC APPROACH TO KAZUO ISHIGURO'S NEVER LET ME GO AND KLARA AND THE SUN](#)

48. Identities of Clones: Cosmopolitical Ethics in Kazuo Ishiguro's 'Never let me go' - SHS Web of Conferences, Zugriff am Mai 3, 2025, [https://www.shs-conferences.org/articles/shsconf/pdf/2023/08/shsconf\\_iclcc2023\\_01021.pdf](https://www.shs-conferences.org/articles/shsconf/pdf/2023/08/shsconf_iclcc2023_01021.pdf)
49. Ishiguro's "<Strange> Rubbish": Style and Sympathy in Never Let Me Go, Zugriff am Mai 3, 2025, [https://www.english.uga.edu/sites/default/files/inline-files/Parkes\\_Ishiguro%27s%20Strange%20Rubbish.pdf](https://www.english.uga.edu/sites/default/files/inline-files/Parkes_Ishiguro%27s%20Strange%20Rubbish.pdf)
50. Exploring the Characters of Arrival - Veronika Rainer - Prezi, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://prezi.com/p/n68cjoyzrvmd/exploring-the-characters-of-arrival/>
51. Understanding The Language Used In The Movie: Arrival ..., Zugriff am Mai 3, 2025, <https://worldwideinterpreters.com.au/2023/06/09/movie-the-arrival-language/>
52. Problems in 'Arrival' (D. Villeneuve, 2016, Paramount P.) : r/TrueFilm - Reddit, Zugriff am Mai 3, 2025, [https://www.reddit.com/r/TrueFilm/comments/5q7m3g/problems\\_in\\_arrival\\_d\\_villeneuve\\_2016\\_paramount\\_p/](https://www.reddit.com/r/TrueFilm/comments/5q7m3g/problems_in_arrival_d_villeneuve_2016_paramount_p/)
53. Trauma Narrative in Therapy and Examples - Mentalyc, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://www.mentalyc.com/blog/trauma-narrative-in-therapy-and-examples>
54. An Interdisciplinary Model to Foster Existential Resilience and ..., Zugriff am Mai 3, 2025, <https://www.mdpi.com/2078-1547/16/1/5>
55. Dystopian Fiction: Reflecting Society's Fears and Hopes (Guide), Zugriff am Mai 3, 2025, <https://fictionphile.com/dystopian-fiction/>
56. Existential Hope: Facing Our Future When the Signs Look Bad - Polity, Zugriff am Mai 3, 2025, [https://www.politybooks.com/bookdetail?book\\_slug=existential-hope-facing-our-future-when-the-signs-look-bad--9781509563043](https://www.politybooks.com/bookdetail?book_slug=existential-hope-facing-our-future-when-the-signs-look-bad--9781509563043)
57. The Five Types of Dystopian Narrative | Middlebury Institute of International Studies at Monterey, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://www.middlebury.edu/institute/academics/centers-initiatives/ctec/ctec-publications/five-types-dystopian-narrative>
58. What is Dystopian Fiction? - Writing Mastery Academy, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://www.writingmastery.com/blog/what-is-dystopian-fiction>
59. Searching for Meaning in Chaos: Viktor Frankl's Story - PMC - PubMed Central, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC8763215/>
60. Man's Search for Meaning - Wikipedia, Zugriff am Mai 3, 2025, [https://en.wikipedia.org/wiki/Man%27s\\_Search\\_for\\_Meaning](https://en.wikipedia.org/wiki/Man%27s_Search_for_Meaning)
61. Search for Meaning: Philosophical Techniques - StudySmarter, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://www.studysmarter.co.uk/explanations/philosophy/existentialism-in-philosophy/search-for-meaning/>
62. Finding Meaning in Suffering | Issue 162 | Philosophy Now, Zugriff am Mai 3, 2025, [https://philosophynow.org/issues/162/Finding\\_Meaning\\_in\\_Suffering](https://philosophynow.org/issues/162/Finding_Meaning_in_Suffering)
63. (PDF) Changing the narrative – Life span perspectives on multiple adversity -

- ResearchGate, Zugriff am Mai 3, 2025,  
[https://www.researchgate.net/publication/283720191\\_Changing\\_the\\_narrative\\_-\\_Life\\_span\\_perspectives\\_on\\_multiple\\_adversity](https://www.researchgate.net/publication/283720191_Changing_the_narrative_-_Life_span_perspectives_on_multiple_adversity)
64. External obstacles to a character's attainment of their desire - Beemgee, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://www.beemgee.com/blog/external-obstacles/>
65. Conflict (narrative) - Wikipedia, Zugriff am Mai 3, 2025, [https://en.wikipedia.org/wiki/Conflict\\_\(narrative\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Conflict_(narrative))
66. Internal vs. External Conflict | Screenwriting I Class Notes - Fiveable, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://library.fiveable.me/screenwriting-i/unit-8/internal-vs-external-conflict/study-guide/m0k8KYVfuHsbqXVp>
67. Hope as a form of agency in the future thinking of disenfranchised young people | Request PDF - ResearchGate, Zugriff am Mai 3, 2025,  
[https://www.researchgate.net/publication/274265466\\_Hope\\_as\\_a\\_form\\_of\\_agency\\_in\\_the\\_future\\_thinking\\_of\\_disenfranchised\\_young\\_people](https://www.researchgate.net/publication/274265466_Hope_as_a_form_of_agency_in_the_future_thinking_of_disenfranchised_young_people)
68. Character arcs | TV Writing Class Notes - Fiveable, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://library.fiveable.me/tv-writing/unit-3/character-arcs/study-guide/1xbMwWarBiAjsjHl>
69. The Ultimate Guide to Writing a Dystopian Short Story - GLOBE SOUP, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://www.globesoup.net/writing-blog/how-to-write-a-dystopian-story>
70. Six Important Elements of Dystopian Fiction - Novel Publicity, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://www.novelpublicity.com/2016/12/six-important-elements-of-dystopian-fiction/>
71. The Politics of Film Adaptation: A Case Study of Alfonso Cuarón's Children of Men - University of Texas at Austin, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://repositories.lib.utexas.edu/bitstreams/7f3b3ee4-c421-4fe8-bd15-69ad92aa57ad/download>
72. Children of Men 's Ambient Apocalyptic Visions | Request PDF - ResearchGate, Zugriff am Mai 3, 2025,  
[https://www.researchgate.net/publication/308727900\\_Children\\_of\\_Men\\_'s\\_Ambient\\_Apocalyptic\\_Visions](https://www.researchgate.net/publication/308727900_Children_of_Men_'s_Ambient_Apocalyptic_Visions)
73. (PDF) Agency and Purpose in: Children of Men - ResearchGate, Zugriff am Mai 3, 2025,  
[https://www.researchgate.net/publication/260677313\\_Agency\\_and\\_Purpose\\_in\\_Children\\_of\\_Men](https://www.researchgate.net/publication/260677313_Agency_and_Purpose_in_Children_of_Men)
74. "Children of Men" and "I Am Legend" text version - Jump Cut, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://www.ejumpcut.org/archive/jc51.2009/ChildrenMenLegend/text.html>
75. 67 Post-Pandemic Possibilities in Mandel's Station Eleven - Nepal Journals Online, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://www.nepjol.info/index.php/jong/article/download/70186/53528/205447>
76. Station Eleven by Emily St. John Mandel - Goodreads, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://www.goodreads.com/book/show/20170404-station-eleven>
77. King Lear, Mandel's Station Eleven, and the Shakespearean Apocalypse: Meditations on Pandemic and Posthumanism - Language, Literature, and



- Interdisciplinary Studies, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://ellids.com/archives/2020/10/4.1-Baumlin.pdf>
78. REVIEW: Station Eleven by Emily St. John Mandel - Dear Author, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://dearauthor.com/book-reviews/overall-a-reviews/a-minus-reviews/review-station-eleven-by-emily-st-john-mandel/>
  79. Embodiment and Narrative Theory: Potential and Limitations, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://d-nb.info/1279714034/34>
  80. An Overview of the Bodily Awareness Representation and Interoception: Insights and Progress in the Field of Neurorehabilitation Research - PubMed Central, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC11048399/>
  81. (PDF) Exploring Phenomenology in Literary Analysis: A Novel ..., Zugriff am Mai 3, 2025,  
[https://www.researchgate.net/publication/378410512\\_Exploring\\_Phenomenology\\_in\\_Literary\\_Analysis\\_A\\_Novel\\_Theoretical\\_Framework](https://www.researchgate.net/publication/378410512_Exploring_Phenomenology_in_Literary_Analysis_A_Novel_Theoretical_Framework)
  82. "Phenomenology" - Brown University, Zugriff am Mai 3, 2025,  
[https://www.brown.edu/Departments/Joukowsky\\_Institute/courses/architecturebodyperformance/1065.html](https://www.brown.edu/Departments/Joukowsky_Institute/courses/architecturebodyperformance/1065.html)
  83. "All Things Change, Nothing Perishes"—The Body in Annihilation - Christ and Pop Culture, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://christandpopculture.com/all-things-change-nothing-perishes-body-annihilation/>
  84. Embodiment in Somatic Psychology - Dr. Arielle Schwartz, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://drarielleschwartz.com/embodiment-in-somatic-psychology-dr-arielle-schwartz/>
  85. Narrative environments and the paradigm of embodiment - bodyoftheory, Zugriff am Mai 3, 2025,  
[https://bodyoftheory.com/wp-content/uploads/2013/01/hale\\_chapter-17\\_narrative-environments\\_2012.pdf](https://bodyoftheory.com/wp-content/uploads/2013/01/hale_chapter-17_narrative-environments_2012.pdf)
  86. Five things: creating an atmosphere in your writing - Scottish Book Trust, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://www.scottishbooktrust.com/articles/five-things-creating-an-atmosphere-in-your-writing>
  87. Techniques For Atmosphere and Mood Building In Fiction - WRITERS HELPING WRITERS®, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://writershelpingwriters.net/2008/08/creating-atmosphere/>
  88. Lesson: Using sensory language and figurative language to create an atmospheric setting | KS3 English | Oak National Academy, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://www.thenational.academy/teachers/programmes/english-secondary-ks3/units/step-into-the-unknown-fiction-reading-and-creative-writing/lessons/creating-an-atmospheric-setting-in-a-piece-of-descriptive-writing>
  89. Sensory Details and Atmosphere | Intro to Creative Writing Class Notes - Fiveable, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://fiveable.me/introduction-creative-writing/unit-5/sensory-details-atmosphere/study-guide/QyblJTrJgRDYVeyb>
  90. The Art of Immersive World-building: Captivating Your Readers - Myers Fiction,

- Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://myersfiction.com/2024/04/09/the-art-of-immersive-world-building-captivating-your-readers/>
91. The Magic of World-Building. - Vered Neta, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://veredneta.com/blog/the-magic-of-world-building/>
  92. What Is a Sensory Detail: How to Engage All Five Senses Effectively - Spines, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://spines.com/writing-with-sensory-detail-engaging-all-five-senses/>
  93. How to Create an Immersive Experience in Your Mystery Novel: Crafting Experiential Settings - ZARA ALTAIR AUTHOR, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://zaraaltair.com/how-to-craft-experiential-settings/>
  94. How to Craft Immersive Setting Descriptions - Well-Storied., Zugriff am Mai 3, 2025, <https://www.well-storied.com/blog/how-to-craft-immersive-scene-setting>
  95. The Best Sensory Details And Language Examples In Writing - Richie Billing, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://richiebilling.com/writing-tips/sensory-language-examples>
  96. What Is Sensory Language? A Guide for Writers - Zulie Writes, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://www.zuliewrites.com/blog/what-is-sensory-language-a-guide-for-writers>
  97. Mastering The Five Senses: Sensory Language in Writing - Campfire, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://www.campfirewriting.com/learn/five-senses-in-writing>
  98. Using Sensory Triggers to Prime Your Brain for Writing - SFWA, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://www.sfw.org/2023/08/22/using-sensory-triggers-prime-your-brain-for-writing/>
  99. Visualization and immersion: How authors make fiction come alive - The Writer, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://www.writermag.com/improve-your-writing/fiction/visualization-and-immersion/>
  100. Sensory Language Examples In Fiction - Jericho Writers, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://jerichowriters.com/sensory-language-examples-in-fiction/>
  101. How to create an atmosphere in writing? - Reddit, Zugriff am Mai 3, 2025,  
[https://www.reddit.com/r/writing/comments/10lngmd/how\\_to\\_create\\_an\\_atmosphere\\_in\\_writing/](https://www.reddit.com/r/writing/comments/10lngmd/how_to_create_an_atmosphere_in_writing/)
  102. How to Create Atmosphere in Your Writing - Writer's Block Party, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://writersblockpartyblog.com/2021/06/22/something-in-the-atmosphere/>
  103. How do you create an atmosphere \ mood in writing? - Reddit, Zugriff am Mai 3, 2025,  
[https://www.reddit.com/r/writing/comments/1513u3w/how\\_do\\_you\\_create\\_an\\_atmosphere\\_mood\\_in\\_writing/](https://www.reddit.com/r/writing/comments/1513u3w/how_do_you_create_an_atmosphere_mood_in_writing/)
  104. Show, Don't Tell: The Definitive Guide for Writers - Jerry Jenkins, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://jerryjenkins.com/show-dont-tell/>
  105. "Show, Don't Tell" in Creative Writing | Writers.com, Zugriff am Mai 3, 2025,  
<https://writers.com/show-dont-tell-writing>
  106. Show, Don't Tell: Tips and Examples of The Golden Rule - Reedsy Blog, Zugriff

- am Mai 3, 2025, <https://blog.reedsy.com/show-dont-tell/>
107. Show don't tell: adding descriptive details to strengthen your writing - Amy Isaman, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://amyisaman.com/writing-craft/show-dont-tell-descriptive-writing-tips/>
108. Show, Don't Tell: What AI Can't Do - CRAFT Literary, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://www.craftliterary.com/2025/03/26/show-dont-tell-what-ai-cant-do/>
109. What are examples of show don't tell? : r/writing - Reddit, Zugriff am Mai 3, 2025, [https://www.reddit.com/r/writing/comments/1976ouq/what\\_are\\_examples\\_of\\_show\\_dont\\_tell/](https://www.reddit.com/r/writing/comments/1976ouq/what_are_examples_of_show_dont_tell/)
110. How do I start writing with sensory details? - Reddit, Zugriff am Mai 3, 2025, [https://www.reddit.com/r/writing/comments/g86fum/how\\_do\\_i\\_start\\_writing\\_with\\_sensory\\_details/](https://www.reddit.com/r/writing/comments/g86fum/how_do_i_start_writing_with_sensory_details/)
111. A Feast for the Senses: Using Sensory Details in Descriptive Writing - Demme Learning, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://demmelearning.com/blog/sensory-details/>
112. How to Show, Not Tell: The Complete Writing Guide - YouTube, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://m.youtube.com/watch?v=YAKcbvioxFk&t=0s>
113. What is Body Horror?, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://slowburnhorror.com/2023/02/17/what-is-body-horror/>
114. Body horror - Wikipedia, Zugriff am Mai 3, 2025, [https://en.wikipedia.org/wiki/Body\\_horror](https://en.wikipedia.org/wiki/Body_horror)
115. Contemporary Body Horror: On the Rise of Metamorphic Corporeality, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://www.horrorhomeroom.com/contemporary-body-horror-on-the-rise-of-metamorphic-corporeality/>
116. Body Horror: A mirror of our modern anxieties - Point'n Think, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://www.pointnthink.fr/en/body-horror/>
117. A Mini Review of Presence and Immersion in Virtual Reality - ResearchGate, Zugriff am Mai 3, 2025, [https://www.researchgate.net/publication/356169006\\_A\\_Mini\\_Review\\_of\\_Presence\\_and\\_Immersion\\_in\\_Virtual\\_Reality](https://www.researchgate.net/publication/356169006_A_Mini_Review_of_Presence_and_Immersion_in_Virtual_Reality)
118. How Immersive Is Enough? A Meta-Analysis of the Effect of Immersive Technology on User Presence - Virtual Human Interaction Lab, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://vhil.stanford.edu/sites/g/files/sbiybj29011/files/media/file/cummings-mp-how-immersive.pdf>
119. Studying Presence and Immersive Storytelling in VR - iMotions, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://imotions.com/customer-stories/studying-presence-and-immersive-storytelling-in-vr-with-imotions/>
120. This Underrated 8-Year-Old Sci-fi Film Has a Deep Hidden Message Most Fans Missed, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://www.cbr.com/annihilation-five-stages-grief-metaphor-explained/>
121. The Transformative Dream Of ANNIHILATION | Birth.Movies.Death., Zugriff am Mai 3, 2025, <https://birthmoviesdeath.com/2018/03/12/the-transformative-dream-of-annihilation>



- [html](#)
122. Weird monsters and monstrous media: The adaptation of Annihilation - ResearchGate, Zugriff am Mai 3, 2025, [https://www.researchgate.net/publication/372293037\\_Weird\\_monsters\\_and\\_monstrous\\_media\\_The\\_adaptation\\_of\\_Annihilation](https://www.researchgate.net/publication/372293037_Weird_monsters_and_monstrous_media_The_adaptation_of_Annihilation)
  123. 'Annihilation' feels like a video game but hits like Kubrick - The Tribune, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://www.thetribune.ca/a-e/annihilation-feels-like-a-video-game-but-hits-like-kubrick/>
  124. Lem's *Solaris* and the Human Mental Ceiling, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://scholarship.depauw.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1121&context=studentresearch>
  125. *Solaris* as Metacommentary: Meta-Science Fiction and Meta-Science-Fiction - Liverpool University Press, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://www.liverpooluniversitypress.co.uk/doi/pdf/10.3828/extr.2008.49.1.9?download=true>
  126. *Solaris* by Stanisław Lem | Goodreads, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://www.goodreads.com/book/show/95558.Solaris>
  127. *Solaris*: Stanisław Lem: 9780425049884 - Amazon.com, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://www.amazon.com/Solaris-Stanislaw-Lem/dp/0425049884>
  128. *Arrival* (movie) - Penn Linguistics, Zugriff am Mai 3, 2025, [https://www.ling.upenn.edu/courses/Fall\\_2022/ling001/LanguageBiology.pdf](https://www.ling.upenn.edu/courses/Fall_2022/ling001/LanguageBiology.pdf)
  129. The *Arrival* of Yonic Science Fiction and its Heretical-hysterical Becomings, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://maifeminism.com/the-arrival-of-yonic-science-fiction-and-its-heretical-hysterical-becomings/>
  130. Keen, S. (2006). A Theory of Narrative Empathy. *Narrative*, 14, 207-236. - References, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=3111708>
  131. Tracing Empathy and Narrative Style in Personal Stories with LLMs - arXiv, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://arxiv.org/html/2405.17633v1>
  132. Physicalists, do you differentiate between qualia and subjective consciousness? - Reddit, Zugriff am Mai 3, 2025, [https://www.reddit.com/r/consciousness/comments/1cx33em/physicalists\\_do\\_you\\_differentiate\\_between\\_qualia/](https://www.reddit.com/r/consciousness/comments/1cx33em/physicalists_do_you_differentiate_between_qualia/)
  133. THE POLITICS OF MELANCHOLY IN ALFONSO CUARÓN'S *Y TU MAMÁ TAMBIÉN*, *CHILDREN OF MEN* AND THE POSSIBILITY OF HOPE - ScholarWorks at University of Montana, Zugriff am Mai 3, 2025, <https://scholarworks.umt.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=5228&context=etd>