

VORTRAG: Weltliteratur und Virtual Reality: neue Formen des Erzählens

Ulrike Mascher (Frankfurt a. M.)

Ausgehend von der im CfP aufgeworfenen Frage nach den veränderten Rezeptionsbedingungen im Zuge der Digitalisierung untersucht der Beitrag Weltliteratur in Verbindung mit dem Medium Virtual Reality (VR). Anhand konkreter VR-Anwendungen diskutiert der Beitrag „Weltliteratur unter der Perspektive ihrer Medialität und ihre[...] Position innerhalb komplexer medialer Relationsgefüge“ (CfP). Diese reichen von einer modernen Bearbeitung von Sophokles' „Ödipus auf Kolonos“¹ über „The Shakespeare-VR Project“² (Wittek/McInnis 2022) oder „Goethe VR“³ bis in die literarische Moderne. So nimmt etwa Franz Kafka auf Grund seiner Verortung „in the middle“ [...] between German and Czech cultures, but [...] also [...] in more abstract oppositions that seemed to be of broader, even universal, consequence“ (Spector 2000: 237) sowie seiner wirkmächtigen Tagebucheinträge über die „kleinen Literaturen“ (vgl. Thirouin 2014) einen festen Platz im Kontext von Weltliteratur ein (vgl. Bogdal 2025). Immer wieder überschreitet sein Werk auch mediale Grenzen, wie etwa das Programm der Tagung „Kafka intermedial – Aneignungen und Wirkungen zwischen Bild, Ton und Wort“ im Jubiläumsjahr eindrucksvoll zeigt.⁴ Bisher in der Forschung allerdings unbeachtet geblieben sind VR-Projekte wie „VRwandlung“⁵ oder das jüngst erschienene VR-Game „Metamorphosis“.⁶

VR bietet neue Möglichkeiten des Erzählens und der Auseinandersetzung mit Weltliteratur. Immersion und Interaktivität gelten dabei gemeinhin als Hauptmerkmale des Mediums (vgl. Makransky/Petersen 2021). Eingedenk des Diktums „medium is the message“ (McLuhan 1964) diskutiert der Beitrag die spezifischen ästhetischen und narratologischen Aspekte solcher „immersive narratives“ (vgl. Bonfim et al. 2025). Vor diesem Hintergrund nimmt der Beitrag Weltliteratur an solchen (inter-)medialen und digital/analogen Kreuzungen in den Blick.

¹ <https://www.deutschlandfunkkultur.de/venedig-biennale-pavillon-griechenland-100.html>, abgerufen 14.01.2026.

² <https://shakespeare-vr.library.cmu.edu/>, abgerufen am 14.01.2026.

³ <https://www.dnb.de/DE/Kulturell/GoetheVR/goetheVR.html>, abgerufen am 14.01.2026.

⁴ <https://herder-forschungsrat.de/veranstaltungen/festival-franz-kafka-intermedial-aneignungen-und-wirkungen-zwischen-bild-ton-und-wort>, abgerufen am 14.01.2026.

⁵ <https://www.goethe.de/de/uun/pub/akt/g18/21150235.html>, abgerufen am 14.01.2026.

⁶ <https://www.meta.com/de-de/experiences/metamorphosis/7251689061545022/>, abgerufen am 14.01.2026.