

genstände gesucht. Allerdings lässt dieser Weg immer noch die Option offen, dass diejenigen Charakteristika, die das Fiktionale in der Kunst auszeichnen, auch Gegenständen außerhalb der Kunst zukommen. Das Fiktionale wäre damit keine echte Teilmenge der Kunst, sondern würde eine – wenn auch möglicherweise große – Schnittmenge mit der Kunst aufweisen. Man könnte natürlich die Kunsthaftigkeit selbst als ein notwendiges Kriterium für Fiktionalität fordern. Nur ist damit wenig gewonnen. Dies führte dazu, (F) vorauszusetzen – zusammen mit den hier erfolgten begrifflichen Klärungen – und einfach konjunktiv noch die Forderung der Kunsthaftigkeit anzuhängen. Somit würde (F) nur dann als Fiktionsspiel, »x« als Fiktionales und x als Fiktives bezeichnet werden, wenn diese innerhalb der Kunst verortet wären. Zudem müsste vorausgesetzt werden, dass sich der Bereich der Kunst klar umreißen lässt. Dies bringt jedoch keine zusätzliche Einsicht und schränkt zudem den Suchbereich für Fiktionsspiele, Fiktionales und Fiktives unnötig ein. Fänden sich dann Phänomene, für die (F) eine adäquate Beschreibung ist, müsste man sie anders bezeichnen. Ich wähle daher erst einmal die Strategie, mit den hier erfolgten begrifflichen Festlegungen fortzufahren und Fiktionsspiele nicht explizit an Kunst zu binden.

3.2.3 Zentrale Elemente des Fiktionsspiels

In (F) tauchen verschiedene Bestandteile auf, die genauer erläutert werden müssen. Da ist zum Ersten das x in »Stell dir x vor«. (F) selbst ist hier in eine sprachliche Form gebracht. Dies sagt jedoch nichts darüber aus, wie das Fiktionale x dargestellt ist. Zudem muss geklärt werden, wie das »Stell dir ... vor«, also die Aufforderung zur Imagination, aufgefasst werden soll. Auf den Hinweis »aber beachte, dass x nicht real ist« sowie das dabei implizierte Verständnis von »real« komme ich am Ende des nächsten Abschnittes zurück.

Die Fiktionstheorie resultiert zu einem großen Teil aus der Auseinandersetzung mit verbalsprachlichen Fiktionen. Selbst wenn andere Medien in den Blick genommen werden, bleibt trotzdem die Verbalsprache eindeutig der zentrale Bezugspunkt. So schlägt etwa Marie L. Ryan explizit vor, immer von »sprachlicher Narration auszugehen und sie durch Analogieschluss auf andere kulturelle Hervorbringungen auszuweiten, aber ohne auf einer wörtlichen oder vollständigen Äquivalenz zu bestehen.« (Ryan, 2009, S. 85–86) Eine der wenigen Ausnahmen, in denen verschiedene Medien genuin in den Blick genommen werden, stellt Waltons *Mimesis as Make-Believe* dar (Wenninger, 2014). Dieser Impuls von Walton wird hier aufgenommen; daher ist auch das Modell des Fiktionsspiels (F) auf kein bestimmtes Medium festgelegt.²⁴ Entsprechend wird es im Folgenden darum gehen, das Fiktionspotential verschiedener Medien plausibel zu machen, von der Verbalsprache ebenso wie von Bildern, Filmen oder Computerspielen. Der gemeinsame Tenor wird dabei sein, dass das Fiktionspotential von Medien daraus resultiert, dass sie in gewöhnlichen menschlichen Praktiken – d.h. außerhalb von Fiktionsspielen – die erfolgreiche Bezugnahme auf die nicht-fiktionale Realität erlauben.

24 Ich stimme daher auch der folgenden Einschätzung von Walton (1990, S. 4) zu: »Concentrating just on literature, or just on the visual arts, has sometimes led to serious misconceptions that are best corrected by placing representations of one sort alongside ones of the other.«

In Übereinstimmung mit dem Gros der Fiktionstheorie bietet es sich trotzdem an, mit der Verbalsprache zu beginnen – und zuerst ein mögliches Missverständnis auszuräumen. Die Rede davon, dass ein Medium auf die Realität Bezug nehmen kann, soll explizit nicht als einfache Abbildtheorie aufgefasst werden. Eine solche Theorie wurde prominent vom frühen Wittgenstein vertreten (Wittgenstein, 1921/2003) und vom späten selbst wieder verworfen (Wittgenstein, 1953/2003). Auch Quine (1951/1963) stellt nachdrücklich Probleme des frühen logischen Positivismus heraus. Wörter oder auch einzelne Aussagen können demnach nicht direkt mit der Realität abgeglichen werden. Sie treten immer im weiteren Netz der Sprache auf und müssen vor diesem Hintergrund bewertet werden; jedoch genügt hierfür selbst die Verbalsprache teilweise noch nicht. Sprachliche Äußerungen sind ihrerseits in umfassendere Handlungszusammenhänge eingebunden. Quine illustriert dies durch das bekannte Gavagai-Gedankenexperiment (Quine, 1960/2013, v.a. S. 25–36): Darin besucht ein Linguist »hitherto untouched people« (S. 25). Er beobachtet, wie ein »native« als ein Hase vorbeihuscht »Gavagai« ruft. Die Frage ist, inwieweit bzw. ab wann der Linguist berechtigt ist, davon auszugehen, die korrekte Übersetzung von »Gavagai« gefunden zu haben: vielleicht ist sie »Hase«; oder auch: »braun«, »Essen«, »dort läuft ein Hase« etc. Um der Bedeutung von »Gavagai« näher zu kommen, muss sich der Linguist vermutlich in die gesamte Sprache und die Handlungspraktiken des fiktiven Volkes einleben. Die Sprache alleine genügt hier nicht, denn es ist schließlich auch denkbar, dass das Volk andere Praktiken des Zeigens oder Hinweisens verwendet. In jedem Fall soll diesen Einsichten soweit gefolgt werden: Sprache bildet nicht in ihren einzelnen Elementen die Wirklichkeit ab; trotzdem kann sprachlich auch auf die nicht-sprachliche Wirklichkeit Bezug genommen werden, etwa auf Hasen oder Essen. Dies entspricht den Positionen eines Holismus sowie semantischen Externalismus.

Holismus meint hierbei, dass es nötig ist, die Bedeutung vieler sprachlicher Bausteine zu kennen, um die Bedeutung eines bestimmten Elements korrekt zu erfassen. Holistische Positionen alleine neigen allerdings dazu, einem »Mythos der autonomen Struktur« (Bertram, Lauer, Liptow und Seel, 2008, S. 135–161) aufzusitzen, also die Konsequenz zu ziehen, dass sprachliche Ausdrücke *nur* über ihre Abgrenzung und innerhalb eines Netzes von anderen sprachlichen Ausdrücken Bedeutung erhalten. Dies lässt sich als formaler Holismus bezeichnen und basiert auf der Idee, dass Semantik komplett auf Syntax reduziert werden kann (Bertram, Lauer, Liptow und Seel, 2008, S. 18). Formale Holismen werfen allerdings die Frage auf, wie bestimmte formale Strukturen auf die Welt »passen« und ob es nicht verschiedene Strukturen geben kann, die eine gleichwertige Passung aufweisen. Aus diesem Grund werden heute vermehrt »postformale« Holismen vertreten; detailliert zeichnen diese Bertram, Lauer, Liptow und Seel (2008) nach.²⁵ Hierbei wird davon ausgegangen, dass sprachliche Strukturen sehr wohl auf nicht-sprachliche Entitäten Bezug nehmen können; nur wird diese Bezugnahme eben nicht mehr nach dem Modell einer einfachen Abbildtheorie gedacht. Vielmehr gilt: Sprachliche und nicht-sprachliche Praktiken sind eng vernetzt und nur gemeinsam ver-

25 Die grundlegenden Unterscheidungen sowie ihre Terminologie führen die Autoren zu Beginn ein; vgl. Bertram, Lauer, Liptow und Seel (2008, S. 9–24).

ständig. In dieser Weise lassen sich der Holismus und der semantische Externalismus, welcher sprachliche Bedeutungen in der Welt verortet, zusammendenken.

Allerdings muss hier noch weiter differenziert werden. Nur weil Sprache auf die nicht-sprachliche Welt Bezug nehmen kann, heißt dies nicht, dass eine solche Bezugnahme in jedem Fall geschieht. Es gibt durchaus eine große Vielfalt an unterschiedlichen Sprachpraktiken. Besonders einschlägig ist an dieser Stelle Austins Unterscheidung in konstative und performative Sprechakte (Austin, 1962). Performative Sprechakte zeichnen sich dadurch aus, dass sie die ausgesagten Tatsachen durch ihre Akte zugleich erst herstellen, wie dies etwa bei einer Taufe oder einer Hochzeit der Fall ist.²⁶ Entscheidend ist jedoch, dass sowohl konstative als auch performative Sprechakte scheitern können – wenn auch auf unterschiedliche Weise. Performative Sprechakte scheitern etwa, wenn die rituellen Rahmenbedingungen nicht adäquat erfüllt sind bzw. eingehalten werden, d.h. wenn es zu Fehlern *im Akt* selbst kommt. Konstative Sprechakte, v.a. solche, die sich auf raum-zeitliche Gegenstände beziehen, scheitern in Handlungssituationen, in denen auf Tatsachen *außerhalb* der konkreten Handlung Bezug genommen wird. Dies lässt sich leicht an Beispielen illustrieren; ich wähle eine Wegbeschreibung: Person A fragt Person B nach dem Weg zu Ziel Z, worauf Person B den gesuchten Weg beschreibt. In dieser Beschreibung kommen Straßen vor, die zu überqueren sind, sowie optisch markante Punkte. Nach dem Austausch fühlt sich Person A informiert und läuft los. Allerdings stellt sie fest, dass sie ihr Ziel verfehlt, obwohl sie genau der Beschreibung von B gefolgt ist. Sie fragt daraufhin eine andere Person C erneut nach dem Weg. Person C gibt ebenfalls eine Beschreibung, woraufhin A erfolgreich das Ziel Z erreicht. Es stellt sich daraufhin heraus, dass Person B – vermutlich unabsichtlich – die Anzahl an Straßen, die ab einem markanten Punkt zu überqueren waren, falsch angegeben hat. Dieses Beispiel sowie zahlreiche analog konstruierbare Fälle zeigen, dass im Rahmen von Handlungen und Handlungsanleitungen durchaus erfolgreich sprachlich auf nicht-sprachliche Entitäten Bezug genommen werden kann. Das logisch-pragmatische Netz – bestehend aus sprachlichen und nicht-sprachlichen Handlungspraktiken – muss daher als durchaus gut gefestigt betrachtet werden. Allerdings zeigt das Beispiel auch, dass Handlungen scheitern können – und zwar u.a. durch inadäquate Anleitungen. Durch ihr mögliches Scheitern am Handlungsvollzug gewinnen Darstellungen empirischen Gehalt und mittelbar Begriffe ihre Bedeutung.²⁷ Prägnant kommt diese Verschränkung bei Habermas (1999a, S. 20–21) zur Sprache:

Im Kontext des zielgerichteten Handelns bringt sich die Realität [...] zur Geltung, sobald eine eingewöhnte Praxis oder ein gezielter Interventionsversuch *scheitert*. Damit

-
- 26 Wobei auch diese Akte, um wirksam zu sein, sich üblicherweise in Dokumenten niederschlagen müssen: in Zeugnissen, Urkunden etc. (Ferraris, 2007; Smith, 2012). Somit ist es ebenfalls für die meisten performativen Sprechakte nötig, objektiv zugängliche Spuren in der Welt zu hinterlassen.
- 27 Besonders nachdrücklich denkt Peter Janich die Sprache vom Handeln sowie von Handlungsanleitungen her und betont ebenfalls das Potential sprachlicher Äußerungen, an der Realität scheitern zu können. Entsprechend trägt eine seiner einflussreichen Schriften den Titel »Logisch-pragmatische Propädeutik« (Janich, 2001), worauf ich im Haupttext mit der Rede von logisch-pragmatischen Netzen Bezug nehme.

wird nämlich indirekt der Erfahrungsgehalt der handlungsorientierenden Überzeugung in Frage gestellt. [...] Das performativ erfahrene Scheitern an der Realität kann unthematisch mitlaufende Auffassungen freilich nur erschüttern, nicht widerlegen. Die Erfolgskontrolle des Handelns ersetzt die Autorität der Sinne nicht in ihrer wahrheitsverbürgenden Funktion. Auch empirische Zweifel, die durch ein gestörtes Handeln ausgelöst werden, können Diskurse in Gang setzen, die zu richtigen Interpretationen führen.

Am Rande sei angemerkt, dass die Bedeutung sprachlicher Ausdrücke natürlich alleine noch nicht alle realweltlichen Probleme zum Verschwinden bringt – eine Einsicht, die auch Bertrand Russell bereits gegen besonders radikale Spielarten der frühen Sprachphilosophie stark machte. Ihm wird die folgende Anekdote zugeschrieben (Edmonds und Eidinow, 2002, S. 237):

He [Russell] was cycling to Winchester and stopped to ask a shopkeeper the shortest way. The shopkeeper called to a man in the back of the premises.

»Gentleman wants to know the shortest way to Winchester.«

»Winchester?« an unseen voice replied.

»Aye.«

»Way to Winchester?«

»Aye.«

»Shortest way?«

»Aye.«

»Dunno.«

Jedoch nicht nur auf »äußere« Gegenstände kann konstativ Bezug genommen werden, sondern auch auf die für die erzählende fiktionale Literatur so wichtigen »inneren« Zustände. Gedanken, Gefühle, Befindlichkeiten und Stimmungen können sprachlich artikuliert werden. Hierzu zählen Beschreibungen von Schmerzen, Geschmackseindrücken, Vorstellungen und Träumen. Nun haben zweifellos die Erlebenden einen ausgezeichneten Zugang zu diesen Zuständen (Wiesing, 2020). Trotzdem ist ihr sprachlicher Ausdruck in diverse intersubjektive Praktiken eingebunden. Und im sozialen Austausch wird auch der korrekte Gebrauch der entsprechenden Ausdrucksweisen erlernt, etwa die Substitution eines »Au« durch ein »Ich habe Zahnschmerzen« (Tugendhat, 1981, S. 117–133, bes. 128).²⁸

Sprache wird hier also als vielfältig welthaltig verstanden. Und Fiktionen lassen sich nun aus der Perspektive des semantischen Externalismus als Spiel mit Begriffen verstehen, die in ihrer Bedeutung zentral an diese Weltverhältnisse gebunden sind und bleiben (Bertram, 2009). Anders formuliert: Es ist keine rein fiktionale Sprache denkbar. Fiktionale sprachliche Darstellungen leben von der Referenzierungsfähigkeit der Sprache, die in Fiktionen allerdings an einigen Punkten gezielt ausgesetzt wird. Und dieses selektive

28 Das anspruchsvolle Thema des sprachlichen Bezugs auf »innere« Zustände kann hier nicht ausführlich entfaltet werden. Ich verweise jedoch auf Tugendhat (1981), besonders die fünfte und sechste Vorlesung (S. 91–136), wo diese Fragen ausführlich im Anschluss an Wittgenstein behandelt werden.

Aussetzen wird ebenfalls kommuniziert; Stichwort: Fiktionssignale – hierauf komme ich gleich zurück. Dadurch, dass Fiktionen nun nicht insgesamt auf Referenzierung angelegt sind, können sie auch nicht an der extrafikionalen Realität scheitern. Dabei können Fiktionen immer noch erfolgreich auf einzelne nicht-fiktionale Gegenstände Bezug nehmen – was auch das Tatsachenlernen aus Fiktionen ermöglicht.²⁹ Eine Referenzierung im Ganzen kann dagegen von einem fiktionalen Text nicht gefordert werden. Ein fiktionaler Text *kann* etwa durchaus selektiv als Reiseführer fungieren; zu erwarten, dass er diese Funktion vollumfänglich erfüllt, hieße jedoch ihn misszuverstehen.

Noch eine weitere Eigenschaft zeichnet verbalsprachliche Fiktionen aus: Sie sind narrativ.³⁰ Um Narrativität in einer formalen und schlanken Weise einzuführen, bietet sich ein Anknüpfen an Dantos Analyse von »narrative sentences« an.³¹ Danach zeichnen sich narrative Sätze dadurch aus, dass sie auf zeitlich getrennte Ereignisse Bezug nehmen und spätere Ereignisse durch frühere erklären bzw. plausibel machen. Narrative Sätze bringen Sachverhalte also in ein bedeutungsvolles Früher-später-Verhältnis. Nun findet sich ein solches Verhältnis natürlich nicht nur in der erzählenden Literatur; Danto selbst geht es etwa um eine analytische Philosophie der Geschichtsschreibung. Jedoch zeichnet es eben *auch* verbalsprachliche Fiktionen aus. Entsprechend werden Zeitlichkeit und sequentielle Ordnung ebenfalls in der Analyse erzählender Texte als Kerneigenschaften identifiziert. So heißt es gleich zu Beginn bei Herman (2009, S. 1): »At a minimum, stories concern temporal sequences – situations and events unfolding in time.«³² Analog zu Danto weist jedoch Bal (2017, S. 67–88) darauf hin, dass ein einfaches Früher-später nicht genügt, sondern das Spätere sich aus dem Früheren erschließen muss. Und schon der Text selbst stellt ein lineares Medium dar, welches die Leser*in in einem zeitlich geordneten Ablauf rezipiert (Iser, 1984). Dabei ist jedoch häufig die Zeitlichkeit des Leseaktes nicht mit der Zeitlichkeit der dargestellten Sachverhalte zu identifizieren. Geschichten erlauben Ausblicke, Einschübe und Rückblicke; sie können in Passagen die erzählte Zeit schneller oder langsamer vergehen lassen (Bal, 2017, S. 67–88). All dies spiegelt sich nicht im Akt des Lesens wider. Selbst wenn jedoch die erzählte Zeitlichkeit deutlich komplexer gestrickt ist als die Lesezeit (oder die Zeit des Zuhörens), so ist es vermutlich nicht sinnvoll, von einer Narration zu sprechen, wenn sich überhaupt *keine* Zeitlichkeit und *keine* begründungsstiftenden Abhängigkeiten ausmachen lassen. Ein Text, der nur unzusammenhängende Sätze enthält, wird schwerlich als Erzählung oder Geschichte gelten.

29 Siehe Abschnitt 3.2.5.

30 Dies macht auch plausibel, warum Fiktionen häufig generell als narrativ betrachtet werden, d.h. Narrativität als notwendige Eigenschaft von Fiktionalität angesehen wird: Denn wenn die Analyse verbalsprachlicher Fiktionen die Fiktionstheorie dominiert und wenn verbalsprachliche Fiktionen narrativ angelegt sind, erweckt dies den Eindruck, die Eigenschaft der Narrativität komme Fiktionen in jedem Fall zu.

31 Dieses Verständnis wird zuerst in einem Aufsatz von Danto (1962) eingeführt, welcher wiederum das zentrale achte Kapitel eines späteren Buches (Danto, 1985/2007, S. 143–181) bildet (das hier referenzierte *Narration and Knowledge* enthält ihrerseits die frühere Schrift *Analytical Philosophy of History* von 1965).

32 Näher ausgeführt wird dies auf S. 18–19, 75–104.

Damit komme ich zurück zu Fragen der Referenz. Denn nicht nur die Verbalsprache erlaubt eine Bezugnahme auf nichtsprachliche Objekte. Auch Bilder können analog referenzieren. In der Bildtheorie wird gewöhnlich unterschieden zwischen Bildträger oder -vehikel, Bildgegenstand, -inhalt oder -objekt und Bildsujet oder -referent.³³ Das Vehikel entspricht dem materiellen Medium, das Objekt dem konkret Dargestellten und der Referent dem, worauf sich das Dargestellte bezieht. Bei einer Postkarte von Paris, die den Eiffelturm zeigt, wäre entsprechend die Pappkarte das Vehikel, der klein dargestellte Turm das Objekt und der reale Turm, von dem der kleine auf der Karte ein Abbild ist, der Referent.³⁴ Nun können Bilder, wie gesagt, zur Herstellung einer Referenz verwendet werden, sie müssen dies jedoch keinesfalls – und tun es auch nicht »von selbst«. Nachdrücklich arbeitet Lambert Wiesing heraus, dass es irreführend ist, so zu sprechen, als zeigten Bilder etwas von sich aus. Er betont dagegen (Wiesing, 2013, S. 13–14):

Es sind Menschen, die mit Bildern Dinge zeigen, mit Pfeilen auf Richtungen hinweisen, mit Uhren die Uhrzeit zeigen, in Museen Dinge ausstellen oder mit ihrer Kleidung ihre Stimmungen und Emotionen ausdrücken. Man hat es jeweils mit instrumentellen Praktiken zu tun, die das Ziel verfolgen, jemanden etwas Bestimmtes sehen zu lassen.

Bilder verweisen also nicht von alleine, sondern nur im Rahmen bestimmter menschlicher Referenzierungspraktiken. Dabei kann mit dem gleichen Bild auf Unterschiedliches verwiesen werden.³⁵ Eine Postkarte des Eiffelturms kann eben nicht nur verwendet werden, um den Eiffelturm damit zu zeigen. Man könnte mit ihr ebenfalls eine Referenz auf einen bestimmten dargestellten Farbtönen vornehmen oder ein Automodell, das klein auf der Karte sichtbar ist (vgl. Wiesing, 2013, S. 46). Und dies zeigt auch: Nicht alle Bilder verweisen auf Dinge oder Sachverhalte. Abstrakte Gemälde oder Fotografien leisten dies nicht. Sie können lediglich bestimmte Eigenschaften exemplifizieren, wie etwa Farbtöne, Formen oder – metaphorisch – Stimmungen. Bilder weisen also gewisse Analogien zur Verbalsprache auf, aber auch wichtige Unterschiede.³⁶ Bilder können Referenzen herstellen und als Zeichen wirken; die Verbalsprache geht dagegen nahezu in ihrem Zeichencharakter auf. Im Gegensatz dazu lassen sich Bilder jedoch immer in verschiedensten »Hinsichten« betrachten. Auch diese Offenheit sollte ihrerseits jedoch nicht zu stark gewichtet werden. Es gibt eine Vielzahl an Darstellungsweisen, visuellen Stilmitteln und Verwendungspraktiken, die recht deutlich kommunizieren, wann und auf was Bilder referieren. Ich verweise exemplarisch auf Fotografien in Schulbüchern oder Mu-

33 Die zuerst genannten Begriffe gehen je auf Husserls Bildtheorie zurück (Hua XXIII), die zuletzt genannten wurden mit plausiblen Gründen von Pichler und Ubl (2014, S. 22–24, 44) vorgeschlagen.

34 Auf dieses Beispiel greift Wiesing (2013) wiederholt zurück.

35 Ein ähnlicher Gedanke findet sich auch in Wittgensteins *Philosophischen Untersuchungen*: »Denken wir uns ein Bild, einen Boxer in bestimmter Kampfstellung darstellend. Dieses Bild kann nun dazu gebraucht werden, um jemand mitzuteilen, wie er stehen, sich halten soll; oder, wie er sich nicht halten soll; oder, wie ein bestimmter Mann dort und dort gestanden hat; oder etc. etc.« (Wittgenstein, 1953/2003, Abschn. 22, S. 25)

36 Die Spezifika graphischer Darstellungen und besonders der Praxis des Sehens arbeitet Schürmann (2008) heraus.

seen, Fahrpläne, Farbpaletten, die besagten Postkarten, mathematische Graphen, Pflanzenkataloge, technische Zeichnungen etc.

Und genau qua ihres Referenzierungspotentials können Bilder auch fiktive Sujets oder Referenten haben. Denn wie in der Verbalsprache kann dieses Referenzierungspotential selektiv ungenutzt bleiben. Wird das Aussetzen der Referenz gleichzeitig verständlich gemacht, kann ein erfolgreiches Fiktionsspiel zustande kommen.³⁷ Dabei können fiktionale Bilder sowohl extrafiktional mögliche wie auch unmögliche Gegenstände darstellen. Das Bild eines menschlichen Filmcharakters – entweder als Foto, Zeichnung oder Animationsbild – ist möglich, referiert jedoch trotzdem nicht auf eine raumzeitlich lokalisierbare Person. Abbildungen eines Einhorns oder Pegasus' dagegen haben (bisher) unmögliche Entitäten als Sujets.³⁸ Anders als verbalsprachliche Fiktionen stellen einzelne Bilder jedoch gewöhnlich keine Narrative dar. Sie bilden keine bedeutungsvoll verknüpften Früher-später-Zusammenhänge. Die ändert sich, sobald verschiedene Bilder – oder Bildelemente – kombiniert werden; beispielsweise in einem Comic – oder im Film.

Filme basieren ebenfalls auf Bildern und können damit analog fiktional verwendet werden wie unbewegte Bilder. Allerdings wird man dem Medium Film natürlich nicht gerecht, wenn man es auf bewegte Bilder reduziert.³⁹ Filme haben ein weit darüber hinausgehendes Referenzierungspotential. Sie können aufgrund ihrer Bildbewegungen ganz anders Räume visualisieren, zudem auch Klänge abbilden und selbst Sprache enthalten. Über ihren zeitlichen Verlauf können Filme Abläufe darstellen und damit Narrative formen (Seel, 2013).⁴⁰ Die über Filme herstellbare Referenzierungsleistung lässt sich etwa an Anleitungsvideos veranschaulichen, die sich in großer Zahl auf YouTube und ähnlichen Plattformen finden: Kochanleitungen, Anleitungen für Fitnessübungen, Anleitungen zum Heimwerken etc. Auch hier kann also eine Referenz hergestellt werden, die an

37 Wobei mir die Frage von Fiktionssignalen in bzw. bei visuellen Medien noch sehr wenig untersucht scheint.

38 Die durchaus spannende Frage, wie sich im Bereich des Visuellen nicht-realistische Entitäten bilden lassen, die doch einen realistischen Anschein haben, kann hier nicht genauer verfolgt werden. Es scheint jedoch notwendig zu sein, dass einzelne Bildelemente in fiktionalen Darstellungen in anderen Kontexten durchaus erfolgreich referenzieren können und diese wiederum in einer glaubhaften Weise verbunden sein müssen. Bei einem Einhorn referiert z.B. in anderen Kontexten das Horn auf extrafiktionale Hörner und der Tierkörper auf extrafiktionale Pferde. Zudem sind Tiere bekannt, bei denen Hörner in der Weise an den Kopf anschließen, wie dies auch bei Einhörnern der Fall ist.

39 Hierauf weisen nachdrücklich Feige (2012, S. 171–189) und Seel (2013) hin.

40 So nennt Bal (2017, S. 66) auch die folgenden Zeitkünste (»time-based arts«): »narrative, theatre, film, video, dance, music«. Wobei die Autorin hier ein Stück weit ihrer eigenen Intention eines übergreifenden Narrationsbegriffs widerspricht, indem sie »narrative« in dieser Aufzählung synonym zu »Erzählung« oder »Geschichte« anführt. Entsprechend gehe ich vom eben umrissenen formalen Narrationsverständnis aus, nach dem Narrationen in verschiedenen zeitlich strukturierten Medien verkörpert werden können: in Texten, Bildserien, Filmen, Theaterstücken und auch in gewissen Computerspielen – worauf gleich zurückzukommen sein wird. (Die Frage, inwieweit Tanz und Musik – als nicht notwendigerweise darstellende Künste – Narrationen verkörpern können, muss hier nicht weiter verfolgt werden.)

der Erfahrung scheitern kann. Anders beim fiktionalen Film: Dabei bleibt das Referenzierungspotential gezielt selektiv ungenutzt – aber es basiert weiterhin auf der in anderen Fällen erfolgreichen Bezugnahme.

Computerspiele fügen zuletzt dem Filmmedium ein interaktives Element hinzu (Feige, 2015). Sie stellen meist fiktive Gegenstände oder Sachverhalte dar. Dabei sollte nicht vergessen werden: Auch diese Darstellungen beruhen auf einem Referenzierungspotential, das alle Dimensionen umfasst, die bisher bereits für die Verbalsprache, Bilder und Filme diskutiert wurden. Hinzu kommen – qua Interaktivität – aber noch spezifische Möglichkeits- und Unmöglichkeitsdimensionen. Dies nennt Lambert Wiesing eine »künstliche quasi-physikalische Selbsteinschränkung«; dadurch »lassen sich die Dinge nicht mehr verändern, wie man will« (Wiesing, 2007, S. 40). Anschaulich: In den meisten Computerspielen kann man seinen Avatar nicht durch Wände hindurch bewegen, Raumschiffe ermöglichen nur bestimmte Flugmanöver, in Strategiespielen kosten gewisse Aktionen eine vorgegebene Menge an virtuellem Geld etc. Computerspiele spannen damit einen bestimmten fiktionalen Möglichkeitsraum auf, wobei die Game Designer selbst die Grenzen des Möglichen festlegen. Jedoch können natürlich die virtuellen Möglichkeiten selektiv den realen – also extramedialen – angeglichen werden. Damit können Computerspiele ihr spezifisches Referenzierungspotential aktualisieren. Dies ist etwa der Fall in Trainingssimulationen, wie sie für Pilotinnen und Piloten oder auch in der technischen Ausbildung zum Einsatz kommen. In fiktionalen Computerspielen dagegen – und nur diese werden üblicherweise als *Computerspiele* angesprochen – wird dieses Potential gezielt ausgesetzt, was, sofern dies auch explizit kommuniziert wird, ein erfolgreiches Fiktionsspiel ermöglicht. Fiktionen können also in ganz unterschiedlichen Medien zur Darstellung kommen. Dabei realisieren diese Medien ihre Fiktionsfähigkeit in jedem Fall durch ein selektiv nicht in Anspruch genommenes Referenzierungspotential, weshalb Fiktionen auch nicht an der extrafiktionalen Erfahrung scheitern können.⁴¹

Wichtig ist nun, dass man den genannten Medien generell nicht ansieht, ob ihre Referenten fiktiv sind. Dies ist erst einmal nicht erstaunlich, denn es gibt eine ganze Reihe von Eigenschaften, die man Gegenständen nicht ansieht. So führt Lambert Wiesing wiederholt das Beispiel des Geschenks an (Wiesing, 2013; Wiesing, 2018): Man sieht einem Ding nicht an, ob es sich dabei um ein Geschenk handelt, und dies lässt sich auch durch keine empirische Eigenschaft ausfindig machen. Dies erinnert abermals daran, dass sich fiktionale Darstellungen des Referenzierungspotentials ihrer Medien bedienen: Sie könnten referenzieren, tun es jedoch in dieser Verwendung nicht. Da jedoch eine Referenz vorliegen *könnte*, lässt sich nicht (immer) direkt feststellen, ob sie in einem gegebenen Fall auch tatsächlich vorliegt. Ansätze, welche versucht haben, die Fiktivität generell fiktionsintern aufzudecken bzw. diagnostizierbar zu machen – wie etwa der von Käte Hamburger (1957/1980) –, können daher als gescheitert gelten (Konrad, 2014a). Aus diesem Grund wurde die Fiktivität in meiner Einführung des Fiktionsspiels (F) explizit

41 Es ist kein Zufall, dass die Ausführungen zu nicht-verbalsprachlichen Fiktionen hier deutlich kürzer ausfallen als zu verbalsprachlichen, denn die Forschungslage ist hier deutlich dünner. Medienübergreifende Ansätze in der Fiktionstheorie finden sich etwa bei Zipfel (2014a), Thon (2014) und Weninger (2014).

durch den Zusatz erklärt: »beachte, dass x nicht real ist«. Ich gehe also davon aus, dass sich Fiktionsspiele nur dann korrekt spielen lassen, wenn allen Beteiligten klar ist, dass hier keine Referenzierung intendiert ist (selbst wenn zufälligerweise eine Bezugnahme vorliegen sollte oder sich herstellen lässt). Hinweise dieser Art werden in der Literatur als »Fiktionssignale« bezeichnet. Fiktionssignale wurden von Hamburger (1957/1980) diagnostiziert und seitdem vielfach aufgegriffen.⁴² Sie können intratextuell sein, müssen dies aber nicht. Intratextuelle – bzw. allgemeiner: intrafiktionale – Fiktionssignale wären etwa die Golems oder Vampire in einem Terry-Pratchett-Roman oder ein in einem Bild dargestelltes Einhorn. Diese signalisieren – angenommen, dass es solche Gegenstände wirklich nicht gibt –, dass es sich bei den zugehörigen Werken um Fiktionen handelt.⁴³ Extratextuelle bzw. extrafiktionale Fiktionssignale sind etwa Beschriftungen in Bibliotheken, z.B. »Belletristik«, die Bezeichnung »Roman« auf einem Buchcover (sofern man das Cover noch nicht zum Romantext zählt) oder der Mediathek-Hinweis »Science Fiction« bei Filmen. Wichtig ist dabei auch: Erst durch die explizite, mindestens jedoch intersubjektiv nachvollziehbare Kommunikation, dass der Gehalt fiktiv ist, wird die Darstellung zu einer Fiktion, sonst würde man von einer Täuschung oder einer Lüge sprechen.⁴⁴

Damit soll nun das »Stell dir ... vor« des Fiktionsspiels etwas genauer beleuchtet werden. Es ist die bekannte These von Iser (1993), dass die Opposition von Fiktivem und Realem für ein adäquates Verständnis der Fiktionalität um ein Drittes, das Imaginäre, ergänzt werden müsse. Diese Grundthese scheint zuerst einmal plausibel: Ein Fiktionsspiel wird nur dann erfolgreich gespielt, wenn jemand mitspielt.⁴⁵ »Mitspielen« heißt hier, den dargestellten Inhalten folgen, also: sie imaginativ vergegenwärtigen.⁴⁶ Analog spricht Markus Gabriel davon, dass fiktive Gegenstände »aufführungsabhängig« bzw. »aufführungsbedürftig« seien. Sie würden nur existieren, sofern wir sie uns »vorstellen« (Gabriel, 2020, z.B. S. 26, 117). Und hierin sehe ich auch den zentralen Unterschied zu »realen« – d.h. extrafiktionalen – Gegenständen und Sachverhalten. Diese existieren

42 Wobei Hamburger noch nicht von Signalen spricht, sondern von »Phänomenen« oder »Symptomen« (Hamburger, 1957/1980, z.B. S. 121–122).

43 Da eben Käte Hamburger als Vertreterin genannt wurde, die annimmt, dass sich Fiktionalität generell intrafiktionale kommunizieren bzw. feststellen lässt, muss der Vollständigkeit halber hinzugefügt werden, dass sie sich dabei nicht an solchen offensichtlich fiktiven Entitäten wie Vampiren oder Einhornern orientiert. Denn es gibt zweifellos eine Vielzahl an Fiktionen, in denen keine solcher fiktiven Entitäten vorkommen. Hamburger geht stattdessen davon aus, dass sich Fiktionalität an spezifischen sprachlichen Merkmalen ablesen lässt. Als solche Symptome der Fiktionalität betrachtet sie etwa »die Anwendung der Verben innerer Vorgänge auf dritte Personen, die davon ableitbare erlebte Rede, das Verschwinden der Vergangenheitsbedeutung des erzählenden Präteritums mit der dadurch bewirkten Möglichkeit (nicht Notwendigkeit) seiner Verbindung mit deiktischer Zeit« (Hamburger, 1957/1980, S. 122). – Aber auch dieser Versuch muss nach aktueller Ansicht als gescheitert gelten (Konrad, 2014a; Zipfel, 2014b).

44 Aus diesem Grund ist nach meinem Verständnis die Rede von einer »(durchschauten oder undurchschauten) Fiktion« (Seel, 1996a, S. 45) nicht sinnvoll. Das Fiktionsspiel wird nur erfolgreich gespielt, sofern die Fiktion als Fiktion durchschaut ist.

45 Wie oben bereits mit Gadamer vorweggenommen.

46 Bereits in früheren Arbeiten positionierte Iser sich dezidiert Rezeptionsästhetisch und betonte die aktive Rolle der Lesenden und damit ebenfalls der Imagination (Iser, 1984).

auch unabhängig von ihrem Wahrgenommenwerden. Bereits hier zeigen sich nun erste Herausforderungen des Realitätsbegriffs. Diese werden im nächsten Abschnitt noch genauer adressiert. An dieser Stelle geht es jedoch erst einmal darum, Isers Ansatz genauer in den Blick zu nehmen. Problematisch ist v.a. sein äußerst vager Begriff des Imaginären bzw. der Imagination, der in dieser Form kaum für die Theoriebildung geeignet ist. Aufgrund dieser begrifflichen Unbestimmtheit muss sich Iser auch die Frage gefallen lassen »Was ist das Imaginäre in Isers Fiktionalitätstheorie?« (Ströker, 2007) – worauf er jedoch nicht mit der »gewünschten Eindeutigkeit« antworten kann oder will (Iser, 2007, S. 479). Die Vagheit in Isers Imaginationsbegriff resultiert aus einer Verwechslung von begrifflichen Unterscheidungen und deskriptiven oder empirischen Befunden. Dem Autor zerfällt sein Verständnis des Imaginären, da er es mit diversen Beobachtungen vermengt. So sei das Imaginäre »kein sich selbst aktivierendes Potential«, sondern würde von »außerhalb« mobilisiert, etwa durch »das Subjekt«, »das Bewußtsein«, »die Psyche« oder »das Gesellschaftlich-Geschichtliche« (Iser, 1984, S. 377).⁴⁷ Zudem ist es nach Iser geprägt von einem ständigen »Hin und Her« (S. 406–411), zwischen »Fiktivem und Imaginärem« (S. 408), aber auch zwischen »Text« und »Referenzrealität« (S. 408). Es ist sicher richtig, dass die Vorstellungskraft in verschiedene Zusammenhänge und Wechselwirkungen eingebunden ist. Um aber Isers »Hin und Her« überhaupt formulieren zu können, muss erst einmal klar sein, zwischen *was* hier hin und her gesprungen wird. Ich schlage daher vor, die Imagination analog zu Kants Definition der Einbildungskraft zu verstehen, also als Vermögen, sich einen Gegenstand »auch ohne dessen Gegenwart [...] vorzustellen« (KrV, B 151).⁴⁸ Um nicht zirkulär zu werden – und Vorstellungskraft durch »vorstellen« zu erklären –, muss noch genauer beschrieben werden, was »vorstellen« hier meint. Wie in der phänomenologischen Tradition üblich, bietet es sich an, das Vorstellen in Analogie zum Wahrnehmen zu fassen (Hua XXIII). Nur sind – wie im letzten Kapitel gezeigt⁴⁹ – Vorstellungen oder Einbildungen deutlich vager, blasser, weniger kontrastreich sowie fluider und unsteter. Vorstellungen können Erinnerungen, Träume, Tagträume, Antizipationen usw. sein. Wenn gezielt irrealer Gegenstand der Imagination werden, ist üblicherweise von Phantasie die Rede. Tagträume, wie sie etwa von Ernst Bloch analysiert werden (Bloch, 1959/2016, v.a. S. 86–128), sind eine vergleichsweise reine Form der Vorstellungskraft. Hier zeigt sich besonders stark ihre Fluidität, die Gedanken und Vorstellungen gleiten dabei leicht von Einem zum Nächsten, driften ab und entwickeln sich weiter. Dagegen existieren auch stärker gebundene Vorstellungsaktivitäten. Dazu rechnen ganz zentral Fiktionen in der Kunst. Denn dabei wird die Vorstellungskraft durch externe Objekte, das Fiktionale oder »props« (Walton, 1990), angeregt. Zudem binden diese die Imagination stets an sich zurück. Das Fiktionale setzt der Imagination »Phantasieschranken« (Gabriel, 2020, S. 36, 107, 368). Ein beliebiges Abdriften in die eigenen,

47 Ich gehe hier bewusst nicht weiter auf die problematische Rede vom »Subjekt« oder »Bewußtsein« ein; hierbei bezieht sich Iser ebenfalls auf Coleridge bzw. Sartre.

48 Für eine systematische Rekonstruktion von Kants Begriff der Einbildungskraft vgl. Wunsch (2014), der die Unterscheidung nach »Modus (produktiv, reproduktiv)«, »Art (apprehendierend, reproduzierend, rekognoszierend)« und »Schicht (empirisch, rein, transzendental)« (S. 133) an Kants Begriff heranträgt.

49 Vgl. Abschnitt 2.5.3.

fiktionsfernen Vorstellungen führt dazu, dass man das Fiktionsspiel des vorliegenden Werkes nicht mehr adäquat spielt. In diesem Sinne spricht auch Walton davon, dass das Fiktionale – bzw. seine »props« – bestimmte autorisierte Spiele (»authorized games«) vorgeben (Walton, 1990, S. 60, 255, 265, 297, 397–414), ein Verständnis, das allen Rezipientinnen und Rezipienten – zumindest implizit – bekannt ist und sich in Äußerungen zeigt wie: »Ich kann mich heute gar nicht auf das Lesen konzentrieren. Ständig schweife ich geistig ab.«

Zuletzt ist noch – ebenfalls im Anschluss an Wolfgang Iser – auf eine weitere wichtige Eigenschaft des Fiktionalen hinzuweisen. Das Fiktionale ist in charakteristischer Weise lückenhaft. Während sich raum-zeitliche Gegenstände – wie im letzten Kapitel thematisiert⁵⁰ – durch eine »deskriptive Unerschöpflichkeit« (Keil, 2006) auszeichnen, sind fiktive Gegenstände in ihrer fiktionalen Repräsentation immer nur endlich beschrieben und lassen damit vieles unbestimmt, was sich auch *prinzipiell* nicht genauer bestimmen lässt. Ein typisches Beispiel ist die Frage, ob Sherlock Holmes ein Muttermal auf seinem Rücken hat (Reicher, 2014, S. 177); oder wahlweise, »ob Emma Bovary ein Muttermal auf der rechten Schulter hat oder nicht« (Keil, 2006, S. 105). Analog nennt Keil auch die Unbestimmtheit, ob Anna Karenina noch ihre Weisheitszähne hat (Keil, 2019, S. 88). Zu diesen drei Fragen schweigen sich die zugehörigen Texte aus.⁵¹ Keil (2019, S. 88)⁵² erläutert dies wie folgt:

Eine Romanfigur ist nicht genauer bestimmt, als sie durch den Romantext bestimmt wird. In der wirklichen Welt gibt es keine solchen Bestimmungslücken. Anders als fiktionale Charaktere und Situationen ist die wirkliche Welt auch an ihren nichtbeschriebenen Stellen auf eine bestimmte Weise beschaffen, die jede andere Beschaffenheit ausschließt. Wie viele Zähne eine reale Person hat, ist keine gegenstandslose Frage. In Bezug auf die wirkliche Welt können sich Leerstellen nur in *Repräsentationen* befinden, also in Darstellungen oder Beschreibungen der Wirklichkeit. Man kann das so ausdrücken, dass die Wirklichkeit »ontisch dichter« ist als unsere sprachlichen und mentalen Repräsentationen.

Und was Keil hier »Bestimmungslücken« nennt, wird in der Fiktionstheorie im Anschluss an Iser meist als »Leerstellen« bezeichnet (Iser, 1984, v.a. S. 265–266, 296–298, 315) oder alternativ unter Rekurs auf Roman Ingarden als »Unbestimmtheitsstellen«

50 Vgl. Abschnitt 2.4.1.

51 Ein literarisches Beispiel für die größere Reichhaltigkeit der Wirklichkeit verglichen mit – in diesem Fall sprachlichen – Beschreibungen liefert Laurence Sternes *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman*; bei Bertrand Russell ist, im Anschluss daran, die Rede von einem Paradoxon, das er als »Tristram Shandy« bezeichnet (Russell, 1903/2010, S. 363–364), da der Protagonist ein Jahr benötigt, um einen Tag seines Lebens aufzuschreiben, und somit die Aufgabe, seine Biographie zu vollenden, unmöglich ist. (Russell greift auf dieses Beispiel zurück, um auf kontraintuitive Elemente beim Umgang mit dem Unendlichen in der Mathematik aufmerksam zu machen, wie sie ähnlich auch in Zenons Paradoxon begegnen.)

52 Vgl. dazu auch Keil (2006).

(Ingarden, 1972, S. 261–270).⁵³ Im Umfeld dieser Leerstellen berühren sich nun verschiedene Elemente des Fiktionsspiels. Es zeigt sich abermals, dass das Fiktive sich von der nicht-fiktiven Realität dadurch unterscheidet, dass der Zugang zu ihm nur über seine Beschreibungen bzw. Darstellungen erfolgen kann. Fiktive Gegenstände oder Sachverhalte *sind* daher nur so detailliert, wie sie beschrieben oder dargestellt werden. Wo die Darstellung lückenhaft ist, ist es auch der Gegenstand.

Trotzdem müssen zur angemessenen »Aufführung [...] auf der mentalen ›Bühne‹ der Rezipienten« (Gabriel, 2020, S. 35) bestimmte Lücken geschlossen werden. Vermutlich – ich habe das nicht extra überprüft – findet sich keine explizite Beschreibung von Moists Ohren in *Raising Steam*. Allerdings wird diese Leerstelle von den meisten Leserinnen und Lesern wohl dadurch geschlossen, dass sie sich Moist von Lipwig mit zwei gewöhnlich geformten und normal großen Ohren vorstellen. Erneut wird damit die Einbindung von fiktionalen Darstellungen in welthaltige Kommunikations- und Handlungspraktiken deutlich. Denn die Lücken im Fiktionalen werden ganz selbstverständlich mit geteiltem Weltwissen gefüllt (Kablitz, 2013); hier mit der Hintergrundannahme, dass – im Normalfall, d.h. ohne weitere Worte zu verlieren – ein erwachsener Mann zwei normalgroße Ohren hat. Allerdings zeigt dies auch deutlich: Das Fiktionsspiel wird von jeder Person *etwas* anders gespielt. Es bleiben dabei immer *gewisse* Freiheitsgrade.⁵⁴ Je nach individueller Biographie und Sozialisation mag man die stets vorhandenen Lücken verschieden schließen (vgl. Gabriel, 2020, S. 60). So mag im Austausch über eine bestimmte Fiktion die Aussage fallen: »Das habe ich mir aber anders vorgestellt.« Teilweise wird man dabei auch auf eine Textstelle, ein Comicbild oder eine Filmszene verweisen können, welche diese oder jene Vorstellung als irrig erweist – jedoch nicht immer.

3.2.4 Anschlüsse und Abgrenzungen

Um meinen Zugang weiter auszuarbeiten und um falsche Zuordnungen zu vermeiden, erfolgt nun eine Auseinandersetzung mit einigen einschlägigen Positionen der Fiktionsdiskussion. Es wird eingegangen auf Vaihingers *Philosophie des Als Ob*, Waltons *Mimesis as Make-Believe*, Searls und Gabriels sprechakttheoretische Analyse sowie die sogenannte Mögliche-Welten-Theorie. Zuletzt wird der ontologische Status fiktiver Objekte adressiert. Dies gibt mir auch die Gelegenheit, mein Wirklichkeits- bzw. Realitätsverständnis präziser zu fassen.

In losem Anschluss an Kant entwickelt Hans Vaihinger in seiner *Philosophie des Als Ob* (Vaihinger, 1911/1922) eine Position, die er als »idealistischen Positivismus« bezeichnet.⁵⁵ Vaihingers zentrale Frage ist, wie »wir mit bewusstfalschen [sic!] Vorstellungen doch Richtiges erreichen« (S. XII). Diese »bewusstfalschen Vorstellungen« nennt er »Als-Ob-Annahmen« (S. XIII) und bezeichnet sie ebenfalls als »Fiktion« (S. XIII, XVII u.a.).

53 Obwohl die klassischen Arbeiten hierzu schon etwas in die Jahre gekommen sind, werden diese Konzepte auch weiterhin rege in der aktuellen Fiktionsdiskussion verwendet; vgl. z.B. Seel (2013, S. 120–121) und Gabriel (2020, S. 67).

54 Im Rahmen der »Phantasieschranken« (Gabriel, 2020, S. 36, 107, 368) bzw. der »authorized games« (Walton, 1990, S. 60, 255, 265, 297, 397–414) der Fiktion.

55 So bereits im Untertitel und entsprechend vielfach im Verlauf des Werkes.