



Dies ist eine Leseprobe von Klett-Cotta. Dieses Buch und unser
gesamtes Programm finden Sie unter www.klett-cotta.de

Raphaela Edelbauer wurde für ihr Werk bereits vielfach ausgezeichnet, u. a. mit dem Hauptpreis der Rauriser Literaturtage, dem Publikumspreis beim Bachmann-Wettbewerb, dem Theodor-Körner-Preis und dem Förderpreis der Doppelfeld-Stiftung. Ihre Romane »Das flüssige Land« und »Die Inkommensurablen« waren für den Deutschen Buchpreis nominiert, für ihren Roman »DAVE« erhielt sie den Österreichischen Buchpreis. 2023 wurde ihr die Poetikdozentur in Wiesbaden zuerkannt. Raphaela Edelbauer lebt in Wien.

RAPHAELA EDELBAUER

ROUTINEN DES
VERGESSENS

Wiesbadener Poetikvorlesungen

COTTA

*Besonderer Dank gilt meinem Vater,
ohne dessen Buch »In welchen Himmel kommen
tote Sonnen?« dieser Text nie entstanden wäre.*

Cotta

www.klett-cotta.de

© 2024 by J. G. Cotta'sche Buchhandlung Nachfolger GmbH,
gegr. 1659, Stuttgart

Alle Rechte vorbehalten

Cover: Rothfos & Gabler, Hamburg

Gesetzt von C.H.Beck.Media.Solutions, Nördlingen

Gedruckt und gebunden von GGP Media GmbH, Pößneck

ISBN 978-3-7681-9808-0

E-Book ISBN 978-3-7681-9851-6

EINLEITUNG

Die Texte, die im vorliegenden Band versammelt sind, entstanden anlässlich meiner ersten Poetikdozentur in Wiesbaden. Ich hatte zugegebenermaßen schon lange auf einen solchen Anlass gewartet, denn bereits mein erstes Buch *Entdecker. Eine Poetik* beinhaltet die Idee, dass Sprache der Grundbaustein des Universums ist, und zwar in einem ganz eigentlichen, literalen Sinn. Dass man eine so radikale Position irgendwann ausführlicher begründen muss, versteht sich von selbst, und gerade dies versuchen die folgenden Texte mit je eigenen Schwerpunkten.

Der erste Text zur Fiktionalität geht der Frage nach, wie Sprache in der Welt real wirksam werden kann. Im zweiten Abschnitt zur Praxis wird herausgearbeitet, mit welchen Mitteln der*die Schreibende ein so endloses Feld wie die Sprache überhaupt erkunden kann. Im dritten und letzten Teil über die Metapher verleihe ich der Ansicht Ausdruck, dass es so etwas wie Eigentlich-

keit gar nicht gibt und dass statt einer oberflächlichen Ähnlichkeit sogenannter »Bilder« vielmehr ein Konzept wirksam wird, das ich als »Tiefengrammatik« beschreibe. Gerade dieser letzte Gedanke, dass Sprache die basalste Struktur ist, die uns zugänglich ist – und selbst Dingen wie logischen Gesetzen vorgeschaltet ist –, kann meine anfängliche These vielleicht etwas erhellen.

Zuletzt will ich vorausschicken, dass meine Texte auf der Auffassung beruhen, dass Philosophie und Literatur ein und dasselbe Feld sind, auch wenn sie sich durch die Konventionen der jeweiligen Betriebe an der Oberfläche sehr unterscheiden. Kurz gefasst sind die Qualitäts- und Wahrheitskriterien bei beiden insofern ästhetischer und selbstreflexiver Natur, als es auf eine »innere Stimmigkeit« des Textes ankommt. Nicht zuletzt versucht die Auswahl an Texten also auch, meiner Vorstellung literarischen Philosophierens näherzukommen und Anschaulichkeit und Freude am Kommunizieren in komplexen Themenfeldern zu vermitteln.

FIKTIONALITÄT

1.

Eine Anekdote, die mir mein Vater über den Beginn seines Philosophiestudiums erzählt hat, geht so: Er hatte sich für Physik inskribiert und besuchte am ersten Tag des Semesters ein Propädeutikum. Die Vortragenden wollten die jungen Student*innen für ihr Fach einnehmen und begannen die Einheit mit Experimenten – elektromagnetische Induktion mittels zweier Spulen, Schallausbreitung in der Vakuumglocke, Druckausbreitung in Gasen und so weiter. Erst wurde der Effekt des jeweiligen Mechanismus kalkuliert, dann die Ergebnisse verglichen und abschließend mittels Anschauung verifiziert. Als die Flammen wie berechnet züngelten, hob mein Vater die Hand und fragte, warum in aller Welt sich die Natur so verhalte, wie sie es auf ihrem Papier errechnet hatten. Statt einer Antwort gab ihm der Dozent einen Rat, den er letzten Endes auch befolgte: »Gehen

Sie lieber rüber ins NIG zu den Philosophen.« Trotz dieser spröden Reaktion bin ich der Meinung, dass mein Vater hier etwas sehr Wesentlichem auf der Spur war. Die Frage, wieso wir mittels sprachlicher Zeichen und ihrer Relationen die Zukunft vorhersagen oder zumindest den Mechanismen der Natur in der sogenannten Realität nachstellen können, ist in keiner Weise trivial. Sie tangiert das Rätsel, wie und warum Begriffe sich auf die Welt beziehen können – aber auch jenes, warum uns das nicht als das Wunder erscheint, das es meiner Ansicht nach ist.

Etwa 34 Jahre später machte mich während meines eigenen Studiums ein Professor namens Richard Heinrich in einer Vorlesung über Rationalismus mit dem sogenannten Pappusproblem bekannt. Es handelt sich dabei um eine mathematische Frage, die Pappus von Alexandria im 4. Jahrhundert nach Christus stellte (und beantwortete) und die später René Descartes zu einigen Grundlegungen der analytischen Geometrie motivierte.¹ Bei einem Pappusproblem handelt es sich um ein sogenanntes Ortsproblem, womit eine Aufgabe gemeint ist, bei der zu gegebenen Bedingungen ein geometrischer Punkt (»ein Locus«) gefunden werden soll, der eben diese erfüllt.

- In jenem Fall, den Pappus beschrieb, waren
- beliebig viele Geraden $l_1 \dots l_x$,
 - eine Anzahl festgelegter Winkel $w_1 \dots w_x$ sowie
 - bestimmte Längenverhältnisse der Linien, die den gesuchten Locus mit den Geraden im Winkel w verbinden (also z. B. $\frac{1}{2}$), gegeben.

Zur Illustration ein etwas konkreteres Beispiel: Gefunden werden soll ein Punkt zu drei gegebenen Geraden, sodass, wenn man den Punkt mit eben diesen Geraden in einem bestimmten Winkel (z. B. 45 Grad) verbindet, für die Längen der so entstandenen Distanzen gilt: $\frac{x}{y} = \frac{x}{z}$.

Punkte, die diese Bedingungen erfüllen, gibt es dabei unendlich viele, denn aus ihnen entsteht eine Kurve.

Spannend ist nun die Methode, die Pappus vorschlägt, um die Punkte zu ermitteln. Seine Strategie liegt nämlich darin, so zu tun, *als hätte man bereits die Lösung*. Man setzt ein Zeichen ein, das die Lösung vertritt – das, was wir heute als Platzhalter für mathematische Objekte (z. B. Zahlen) einsetzen und als Variable bezeichnen. Mit dieser lässt sich bekanntlich so rechnen, als würde dort bereits eine Zahl stehen. Descartes' Beschreibung, in der er sämtliche solcher Ortsprobleme durch die Erfindung des (naheliegenderweise) »kartesischen Koordinatensystems« generalisierte, ist viel komplexer, aber mir geht es nur um diesen einen Gedanken – dass man mit etwas eigentlich noch nicht Gefundenem rechnen kann.

Dass uns dieses Vorgehen in der Schule als vollkommen ordinär beigebracht wird, verschleiert, wie unglaublich radikal diese Idee war und bis zu einem gewissen Grad noch ist. Wir können nämlich nicht nur mit dem Imaginären so umgehen, als wäre es real, und es in die Lücken der Wirklichkeit hineinschreiben, sondern wir sind hier sogar auf das Antizipierte angewiesen, um es ins Reale zu überführen. Die Zahl tritt erst als Abwesend-Imaginäres, als bloßer Stellvertreter, auf; sobald man sie jedoch gefunden und damit »bewiesen« hat, noch einmal als sie selbst. Eine Fiktion dient hier dazu, durch Permutation der Verhältnisse in die Wirklichkeit überzugehen, sich gleichsam *selbst aufzufinden*.

Eine tiefgehende Analyse dessen, was die Frage meines Vaters und Pappus gemeinsam haben, steckt im Wesentlichen ab, was eine Fiktionalitätstheorie für mich leisten muss. Beide Beispiele zeigen – aus je verschiedenen Bereichen kommend –, dass das sogenannte »Echte« und das Imaginäre an gewissen Punkten permeabel zueinander sind. In den folgenden Abschnitten wird immer deutlicher hervortreten, dass sie sogar aufeinander angewiesen sind oder, noch radikaler formuliert, dass das, was wir normalerweise als Realität bezeichnen, nur eine sehr spezielle und privilegierte Form

der Fiktion ist. Das kehrt auf den ersten Blick die Richtung um, in der viele literaturwissenschaftliche Fiktionalitätstheorien operieren, indem sie annehmen, die Fiktion sei eine verzerrte, erfundene Variante der echten Welt.* Ich will mich hier jedoch auf einen anderen Punkt konzentrieren – und zwar auf das Rätsel, warum Fiktion selbst in den Naturwissenschaften eine tragende Rolle spielt. Der ontologische Status fiktionaler** Objekte hat es in sich, und meine These ist es, dass die Mechanismen literarischer Fiktion all unsere Erkenntniswerkzeuge, bis hin zur wissenschaftlichen Modellbildung, erst ermöglichen.

2.

Es ist kein Geheimnis, dass ich in meinem Schreiben maßgeblich von den Spielen der Firma Nintendo beeinflusst wurde. Zwar kaufe ich zuweilen auch Titel

* Natürlich gilt das nicht für alle literaturwissenschaftlichen Theorien; doch zugunsten der Lesbarkeit des Textes verzichte ich an dieser Stelle auf eine Übersicht all jener, die ein komplexeres philosophisches Bild zeichnen.

** Die Begriffe fiktional/fiktiv (für den Unterschied siehe etwa Martínez; Scheffel 2016, S. 16) werde ich in dieser Poetik synonym verwenden.

anderer Entwicklerstudios oder das ein oder andere Indie-Spiel, aber etwas an den Blockbustern meiner Lieblingsfirma ist über die letzten 30 Jahre unvergleichlich geblieben und zieht immer neue Generationen von Spieler*innen in seinen Bann. In den sich wandelnden Moden der Videospielebranche hat Nintendo sich seine Einzigartigkeit bewahrt, indem die Marke immer eisern an ihrer Identität festgehalten hat. Dieses Festhalten drückt sich vor allem in einer sehr bestimmten Haltung aus, die für große Studios höchst ungewöhnlich ist. Shigeru Miyamoto, der Franchises wie Super Mario oder Zelda erfunden hat, fasste diese Besonderheit einmal treffend zusammen: Nintendo ging es nicht um Realismus in den Spielen, sondern um Realität. Das zeigt sich nicht nur in der Software, die Nintendo produziert, sondern auch in der Hardware, denn die Nintendo Switch hat eine 1,6 Mal langsamere CPU und 4 Gigabyte weniger RAM als die gleichzeitig erschienene PlayStation 4. Das ist ein Zeichen recht eindeutiger Prioritäten. Andere Studios wie Virgin Games, Activision oder Ubisoft produzieren mit immer aufwendigerer Technik nahezu fotorealistische Spiele, die aufgrund der hohen Anforderungen an die Grafik jedoch immer linearer werden. Keine Frage, das kann Spaß machen, aber es bringt auch erhebliche Limitierungen mit sich. Denn das Problem an diesen Blockbustern – sagen wir »The Last of Us« – ist, dass sie einem Anspruch nachlaufen, der niemals

eingelöst werden kann: Sie versuchen, die echte Welt zu simulieren. Dieser Realismus stürzt einen von einem Uncanny Valley ins nächste; die kleinsten Imperfektionen wirken vor dem Hintergrund des generellen Realismus gespenstisch. Eine Frage bleibt bei einer solchen Strategie ungeklärt: Basiert unsere Weltwahrnehmung wirklich auf dem »Aussehen« dieser Welt oder einer exakten Replikation einer bestimmten, genormten Sinneserfahrung? Ist es sinnvoll, dass eine immer bessere Grafik und eine höhere Rechenleistung für mehr NPCs eine permanent komplizierter werdende Täuschung erzeugen? Oder ist es etwas ganz und gar anderes, das uns den Eindruck schenkt, einer neuen, reichhaltigen Welt zu begegnen? Einer Welt, die vollkommen kohärent und fast real erscheint, obwohl sie offenkundig nicht echt ist? Warum wirken »The Legend of Zelda: Breath of the Wild« mit seinen comichaften Cel-Shading-Elementen, oder »Pikmin 4« mit seinen überzeichneten Makroansichten, warum das animehafte »Xenoblade« so komplett und eben: wirklich? Warum scheint das Indie-Spiel »Stardew Valley« einen Kosmos mit allen notwendigen Möglichkeiten zu enthalten, obwohl er buchstäblich im 8-bit-Look daherkommt?

Weil Realität priorisiert wird, nicht Realismus. Realität bedeutet hier, dass die Kohärenz von Naturgesetzen oder die Vollständigkeit einer Welt in sich stimmig ist, unabhängig davon, ob diese mit der echten Welt über-

einstimmt. Realismus hingegen ist Mimesis, und diese muss an einem gewissen Punkt immer scheitern, weil sie, selbst wenn sie das Nachgeahmte einholen könnte, maximale Doppelung wäre. Realität hingegen ist der Grundbaustein nicht nur einer, sondern aller denkbaren Welten.

Diese Dichotomie lässt sich weiterdenken und auf die Literatur übertragen. Die eigentlich erstaunliche Tatsache, dass erfundene Welten – ja, sogar solche, die es niemals geben wird – bedeutungsvoll für uns sein können, hat damit zu tun. Sie sind unrealistisch, aber real. Warum erschafft z. B. die »Foundation«-Trilogie von Isaac Asimov eine Form von Plausibilität, Kohärenz – ja, eine Form von Wahrhaftigkeit –, wenn alles, wovon erzählt wird, kontrafaktisch ist? Es ist, ganz wie in Nintendos Pikmin-Spielen, ausgeschlossen, dass dies qua Repräsentation geschieht – das Repräsentierte gibt es schlicht und einfach nicht. Alle erzählende Literatur hat wenigstens in einer abgeschwächten Form mit diesem Widerspruch zu tun, der in der philosophischen Fachliteratur heftig debattiert wird.

Unter dem *Paradox of Fiction* versteht man ein von Colin Radford und Michael Weston 1975 beschriebenes Dilemma.² In ihrem Paper geht es um die Frage, warum wir für fiktive Figuren, wie beispielsweise Anna Karenina, Empathie empfinden können. Erweitert man die-

sen Gedanken auf alle Übertrittsflächen, an denen Literatur real wirksam wird, entstehen weitere Fragen: Warum überhaupt können wir Prosa auf unser eigenes Leben beziehen oder aus fiktiven Versuchsanordnungen etwas lernen? Wie wird ein politisches Theaterstück für einige Zuschauer*innen realpolitisch wirksam, und warum hat Nabokovs *Lolita* seinerzeit eine gesellschaftliche Debatte ausgelöst, wenn doch alles darin ausgedacht ist? Ich würde sagen: Weil Fiktion nichts mit Erfindung zu tun hat. Gute Literatur findet ihr Spielfeld nicht im Realismus, sondern in der Realität und ist in dieser Bemühung zuweilen realer als die wirkliche Welt selbst.*

Für die Anschaulichkeit dessen, was ich unter dem speziellen Wahrheitsanspruch der Dichtung und den Mechanismen verstehe, die es ihr erlauben, in der Welt zu wirken, habe ich drei Punkte im Sinn. Ich nenne sie: a) Zusammenfall von Sinn und Bedeutung, b) Wahrheitsanspruch der Methode, c) Notwendigkeit des Kontingenten. Sie alle beschreiben Eigenschaften, in denen Fiktion

* Aus Platzgründen überspringe ich in diesem Vortrag Aristoteles' *Poetik* und Platons *Politeia*, die Konzeptionen von Searle oder die Interpretationen von Kendall Walton, klassische wie interessante Positionen also, deren Vertiefung lohnenswert ist.

sich von alltäglichem Sprechen unterscheidet und die deswegen bemerkenswert sind.

a) Zusammenfall von Sinn und Bedeutung

Die Logik – und auch unsere Alltagssprache – fordert, dass ein Satz und seine Wahrheitsbedingungen voneinander getrennt sind. Sage ich etwa zu Ihnen: Wiesbaden ist eine Stadt von etwa 283 Millionen Einwohner*innen, so können Sie diesen Satz anhand von Fakten, die außerhalb des Satzes liegen, nachprüfen. Sie werden bei Wikipedia nachschauen, einen kundigen Menschen fragen oder bei der Stadtverwaltung anrufen. Was Sie nicht tun werden, ist, den Satz 200 Mal zu lesen, denn die Erwartung, dass Sie dadurch mehr über seine Wahrheit lernen, wäre absurd. Dieser zentrale Anspruch unseres Weltverständnisses, dass eine Behauptung unterschieden ist von dem, was sie wahr macht oder wie wir sie überprüfen, gilt in der Fiktion jedoch nicht. Würde ich etwa schreiben: »Es war ein kalter November in Wiesbaden, und es regnete schon den fünften Tag in Folge«, so wäre damit gleichzeitig eine Welt geschaffen *und* etwas, was in ihr wahr ist. Wie grundlegend dieser Unterschied ist, zeigt auch ein zweites Beispiel: »In Atlantis zahlten wir Steuern auf das Schnäuzen.« Dieser Sprechakt besagt zum einen, dass Atlantis existiert, und zugleich wird etwas über Atlantis behauptet.