

In: Thomas Anz, Heinrich Kaulen (Hg.): *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte* (Spectrum Literaturwissenschaft 22). Berlin, New York: de Gruyter 2009, 65-86.

Katja Mellmann

Das ‚Spielgesicht‘ als poetisches Verfahren

Elemente einer verhaltensbasierten Fiktionalitätstheorie

Der Gedanke, dass Kunstverhalten ein Ausdruck menschlichen Spielverhaltens sei, entspricht einem alten Konsens in Philosophie und Geisteswissenschaften. Er hat erneute Plausibilisierung erfahren von Seiten der Evolutionspsychologie, die nicht nur das Postulat vom menschlichen ‚Spieltrieb‘ als einer angeborenen Eigenschaft auf festere Füße gestellt, sondern überdies auch eine Erklärung für die offenkundige Lust am Spielen geliefert hat. Kernthema meines Beitrags wird indes nicht diese allgemeine Parallele von Kunst und Spiel sein, sondern die spezifische Ausprägung des Spielrischen in einem bestimmten Typus von Literatur. Denn wenn es korrekt ist, dass sich die Lust am Lesen¹ der Aktivierung angeborener Verhaltensprogramme durch literarische ‚Attrappen‘² verdankt, dann stellt sich die Frage, welche Programme dies im Einzelnen sind.

Bekannt ist, dass Literatur eine Reihe kognitiver³ und emotionaler,⁴ darunter insbesondere sozialer⁵ Dispositionen anspricht. Auch bei dem von mir ins Auge gefassten Scherzverhalten – einer Art ‚Humortrieb‘ – handelt es sich um eine eminent soziale Adaptation. Im Unterschied zu anderen parasozialen Prozessen der Kunstrezeption – etwa dem Verstehen literarischer Figuren,⁶ Sympathienlenkungsprozessen⁷ oder dem ‚Hoffen und Bangen‘ für eine Figur⁸ – betrifft die literarische Inanspruchnahme unserer Humorfähigkeit allerdings nicht nur die im Kunstwerk dargestellten Inhalte, sondern

- 1 Vgl. auch Anz: *Literatur und Lust*.
- 2 Schwender: *Medien*; Mellmann: *Emotionalisierung*, S. 42-78; Mellmann: *Attrappe*; Voland: *Virtuelle Welten*.
- 3 Vgl. die Überblicke bei Winko: *Verstehen*, und Crane/Richardson: *Literary Studies*; außerdem Tsur: *Toward*; Stockwell: *Cognitive Poetics*, und Huber/Winko: *Literatur und Kognition*, zum Großprojekt einer ‚kognitiven Literaturwissenschaft‘.
- 4 Vgl. Anz: *Kulturtechniken der Emotionalisierung*, und Mellmann: *Biologische Ansätze*.
- 5 Vgl. Jannidis: *Analytische Hermeneutik*, und Oatley/Mar: *Pre-adaptation*.
- 6 Exemplarisch Jannidis: *Figur*; Zunshine: *Why we read fiction*; Mellmann: *Objects of „empathy“*.
- 7 Exemplarisch Mellmann: *Emotionalisierung*, S. 134-143, und Mellmann: *Biologische Ansätze*, S. 370 f.
- 8 Exemplarisch Mellmann: *Emotionalisierung*, S. 112-115, und Mellmann: *Spannung*, S. 263-265.

konstituiert es gewissermaßen überhaupt erst als solches, d.h., sie macht für den Rezipienten erkennbar, dass es ‚nur Spiel‘, ‚nur Fiktion‘, ‚nur Artefakt‘ ist, worauf er sich einlässt.

Die im Einzelnen recht unterschiedlich gearteten textuellen Auslöser einer solchen Erkenntnis fasse ich im Folgenden unter der Metapher des ‚Spielgesichts‘ zusammen. Als Spielgesicht bezeichnet man in der Verhaltensforschung ein spezifisches Ausdrucksverhalten, das Sicherheit signalisiert und zum Spielen auffordert.⁹ In Anlehnung an einige Überlegungen Gregory Batesons werde ich dieses Ausdrucksverhalten funktional näher bestimmen als eine ambivalenzerzeugende ‚Rahmung‘ der Kommunikation, die insbesondere dann notwendig wird, wenn in der Kommunikation Inhalte thematisch werden, die die Kooperation der Kommunikationsteilnehmer gefährden könnten. Diese Überlegung wird dann an drei literarischen Texten exemplifiziert.

Die Texteigenschaften, die in diesen Beispielanalysen spezifiziert werden, fallen in den weiten Bereich dessen, was unter dem Namen ‚Fiktionalitätssignale‘ bekannt ist, bilden jedoch eine eigene Klasse unter ihnen. Das heißt: Die unter der Kategorie des ‚Spielgesichts‘ zusammengefassten Fiktionalitätssignale können einer einheitlichen biologischen Erklärung zugeführt werden. (Eine andere Klasse mögen z.B. Texteigenschaften bilden, die Widersprüche oder Aporien herstellen und auf *diese* Weise signalisieren, dass etwas nicht ganz oder nicht nur so zu verstehen ist, wie es auf dem Papier steht, sondern auf anderes verweist, ohne dabei speziell scherzhafte Kommunikationsformen zu bemühen. Eine weitere Klasse könnten Gattungskonventionen und das mit ihnen verbundene Vorauswissen darstellen.) Die vorliegende Untersuchung ist insofern auch als Teil eines möglichen größeren Projekts zu verstehen, welches darin bestünde, das Abstraktionskonzept der ‚Fiktionalität‘¹⁰ literaturpsychologisch zu reformulieren; das heißt: auf die verschiedenen psychischen Programme zurückzuführen, die das Verständnis, dass etwas ‚fiktional‘ sei, erst hervorbringen.¹¹

I. „Adaptationen im Lustmodus“¹²

Vom biologischen Standpunkt aus erscheinen Spiel, Kunst und Literatur auf den ersten Blick als nutzlos und überflüssig, da sie keine direkte über-

9 Vgl. van Lawick-Goodall: Schimpansen, S. 228, und die Referate bei Gervais/Wilson: Laughter, S. 398, 410 f., und Boyd: Laughter, S. 6, 8.

10 Vgl. auch die verschiedenen fiktionalitätstheoretischen Beiträge im vorliegenden Band.

11 Vgl. Mellmann: Emotionalisierung, S. 450 f., und Eibl: Fiktionalität.

12 Formulierung nach Eibl: Adaptationen im Lustmodus. – Ausführlicher zu dem in diesem Abschnitt dargestellten Sachverhalt s. auch Eibl im vorliegenden Band.

lebens- oder reproduktionsfördernde Funktion erfüllen. Diese scheinbare „Anomalie der Kunst“¹³ lässt sich aber auflösen, wenn man in Betracht zieht, dass auch die *ontogenetische Entwicklung* phylogenetischer Programme ein Selektionsproblem darstellt, das im Laufe der Evolution gelöst werden musste.¹⁴ Dies gilt zumindest für die so genannten ‚höheren Säugetiere‘, die vergleichsweise unfertig auf die Welt kommen und die genetisch angelegten Funktionen erst entfalten, d.h. die zugehörigen neuronalen Schaltkreise durch wiederholte Ausführung aufbauen und fixieren müssen.

Wie aber ist das möglich, ohne dass das Individuum Gefahr läuft, durch die dysfunktionale Ausführung eines noch unfertigen Mechanismus sich oder anderen zu schaden? Die Evolutionspsychologen John Tooby und Leda Cosmides nehmen an, dass dieses Problem durch die Entstehung eigener Entwicklungsmechanismen¹⁵ gelöst wurde, die für eine Programmauslösung speziell in Situationen der Sicherheit sorgen.¹⁶ Folglich können die angeborenen Verhaltensprogramme nicht nur im ‚funktionalen Modus‘ – d.h. wenn die Situation ein bestimmtes Verhalten tatsächlich erfordert –, sondern auch im funktionsfreien, entpragmatisierten Modus ausgeführt werden. Dieser zweite Modus hat allein den Zweck, die genetischen Dispositionen in Abstimmung mit der jeweiligen ontogenetischen Umwelt zu ‚organisieren‘, d.h. noch unfertige Programme fertig zu stellen und bereits ausgebildete zu bestätigen, zu erweitern oder zu modifizieren.¹⁷ Zu den dazu nötigen (und für Spielverhalten typischen) Wiederholungen, Intensivierungen und Neukombinationen der betreffenden Verhaltensprogramme wird der Organismus motiviert durch ‚Lust‘.¹⁸ Der Lustimpuls ersetzt gewissermaßen das pragmatische Erfordernis einer bestimmten Verhaltensweise in Situationen, in denen es gerade *nicht* gegeben sein soll und die eben deshalb für eine nur ‚übende‘ Programmausführung besonders geeignet sind. Spielverhalten erscheint daher nutzlos (es wird von der aktuellen Situation nicht erfordert) und zugleich ganz ‚natürlich‘ (intrinsisch motiviert). Um ein Beispiel zu geben: Es dürfte in der Zeit unserer Vorfahren überlebensförderlich gewesen sein auf Bäume klettern zu können, z.B. um sich vor einer bestimmten Sorte natürlicher Feinde in Sicherheit zu bringen oder an bestimmte Nahrungsquellen zu gelangen. Entsprechend zeigen Kinder (und nicht nur sie) noch heute eine Neigung zum Bäumeklettern, der sie auch dann nachkommen, wenn sie kein bestimmtes Ziel damit verfolgen.

13 Dazu Tooby/Cosmides: Schönheit, S. 217 ff.

14 Vgl. ebd., S. 228.

15 Ebd., S. 230.

16 Vgl. auch Mellmann: Emotionalisierung, S. 69 f.

17 Vgl. Tooby/Cosmides: Schönheit, S. 230, zur Unterscheidung von ‚Funktions-‘ und ‚Organisationsmodus‘.

18 Vgl. ebd., S. 220 f., 227-234; Eibl: Animal poeta, S. 281 f., 310-342; Mellmann: Emotionalisierung, S. 69-74.

Sie tun es einfach aus Spaß an der Sache – und entwickeln und verbessern auf diese Weise die motorischen Fertigkeiten, die das Bäumesteigen erfordert (auch wenn diese Fähigkeit in der aktuellen Gesellschaft gar keine Funktion mehr hat).

Ähnliches lässt sich über die Leselust sagen: Wenn sich jemand mehrere Stunden mit einem Roman oder Gedichtband zurückzieht, ohne dabei eine andere Absicht zu verfolgen als die, ein paar angenehme Stunden zu verbringen (also nicht z.B. ein germanistisches Seminar vorzubereiten), dann wird er dabei unweigerlich eine Menge angeborener Dispositionen trainieren, auch wenn ihm das selbst gar kein Anliegen ist. Denn Dichtung gibt in der Tat zahlreiche Anlässe zum ‚organisierenden‘ Ausüben angeborener psychischer Programme: Eine ausführliche Landschaftsschilderung z.B. mag unsere angeborenen Auslöseschemata für Programme der Habitatwahl, Wanderung und explorativen Umwelterkundung beschäftigen; Abenteuerromane bedienen eine Reihe emotionaler Dispositionen zur Einschätzung gefährlicher Situationen; Liebesgeschichten appellieren in starkem Maße an die Empathiefähigkeit des Lesers; das Motiv der ‚verfolgten Unschuld‘ oder die Frage nach dem Mörder involvieren kognitive Algorithmen für die Analyse sozialer Konfliktsituationen; ein happy ending, ein tragischer Schluss oder ein ‚offenes Ende‘ spielen mit unseren angeborenen Gestalterwartungen usw. usf.

Der Mensch ‚spielt‘ in diesem Sinne ein Leben lang; und auch z.B. der laufende Fernseher im Altersheim entspricht noch dieser Form zweckfreier Programmausübungen. Trotzdem verbinden wir Spielverhalten vor allem mit Kindheit und Jugend und man kann wohl sagen, dass die Spielfreude mit zunehmender Entwicklung des Organismus leicht abnimmt, oder wenigstens, dass spielerische Aktivitäten im Erwachsenenalter nicht mehr ganz den Raum und die Bedeutung einnehmen, die ihnen in Kindheit und Jugend zukommen. Dies liegt wohl nicht nur daran, dass die biologische Notwendigkeit, Unfertiges fertig zu stellen, mit zunehmendem Lebensalter abnimmt, sondern auch daran, dass die biologische Funktion der Gehirnorganisation durch kulturelle Zwecke überlagert werden kann. So kann man z.B. lesen, um sich zu bilden, Sport treiben, um ‚fit‘ zu bleiben, oder nachdenken, um die Menschheit voranzubringen. Solche kulturellen Zweckbestimmungen setzen den Lustfaktor zwecklosen Verhaltens nicht automatisch außer Kraft, aber sie können zur Folge haben, dass ein solches Verhalten nicht mehr in allen Fällen freiwillig und nicht mehr ausschließlich in Situationen der Muße stattfindet. Man denke etwa an den Schulsport oder die allabendliche Vorstellung eines Zirkusartisten, an das Lesepensum eines Buchrezensenten oder an terminlich festgesetzte Rituale und Vereinsveranstaltungen. All diese Tätigkeiten sind aus biologischer Perspektive noch immer dem Organisationsmodus, d.h. einer vom ursprünglichen adaptiven Zweck der Verhaltensprogramme abgekoppelten

Programmausführung zuzuordnen; aber Erziehungs- und Bildungsziele, Gesundheitspflege, Professionalisierung und Tradition können eine ‚sekundäre Ernsthaftigkeit‘¹⁹ mancher ursprünglich spielerischer Verhaltensweisen bewirken.

Und schon ohne solche kulturell gesetzten ‚höheren Zwecke‘ ist dem Spiel ein gewisser Ernst zu eigen, der an der einfachen Entgegensetzung von ‚Spiel‘ und ‚Ernst‘ zweifeln lässt. Nicht nur, wer an eine – im emphatischen Sinne – ‚tiefere Wahrheit‘ glaubt, die sich im ‚wahren Kunstwerk‘ offenbart, also einen kulturell begründeten ‚Ernst‘ mit Literatur verbindet, sondern auch der Konsument eines trivialen Unterhaltungsromans muss, um in den vollen Genuss zu kommen, die dargestellten Sachverhalte in irgendeinem Sinne ‚ernst nehmen‘.

II. Illudierung

Die Tatsache, dass ein Leser sich auf die Fiktion ‚einlassen‘ muss, um in den vollen Genuss des ‚Spielens‘ zu kommen, ist unter Begriffen wie „Illusion“,²⁰ engl. „immersion“, „make-believe“ oder auch „willing suspension of disbelief“ vielfach erörtert worden. Um die irreführende Konnotation einer ‚(Selbst-)Täuschung‘ zu vermeiden, spreche ich im Folgenden nicht von „Illusion“, sondern leicht abwandelnd von „Illudierung“ und meine damit eben jenen Prozess des unwillkürlichen Hineingleitens in das ‚Als-Ob‘ einer fiktiven Wirklichkeit. Das anschauliche Bild des ‚Versinkens‘ („immersion“) umschreibt diesen Sachverhalt recht gut, sofern man hinzudenkt, dass es sich nicht um ein finales Versinken handelt, sondern ein ‚Auftauchen‘ jederzeit möglich ist.²¹

Grundsätzlichere Bedenken habe ich gegen die Formulierungsvorschläge der so genannten Make-Believe-Theorie.²² Denn der Begriff der ‚Überzeugung‘ („belief“) im Sinne einer für wahr gehaltenen Proposition bezeichnet einen tendenziell bewussten mentalen Inhalt, und die Rede von einem ‚Glaubenmachen‘ oder von einem ‚freiwilligen Aufgeben‘ der eigentlichen Überzeugung suggeriert einen bewussten kognitiven Akt, in dem etwas eigentlich schon als falsch Erkanntes trotzdem als eine Art Pseudowahrheit zugelassen wird. Ich glaube nicht, dass dieser Prozess wirklich so stattfindet, und vor allem nicht, dass er bewusst stattfindet. Meiner Ansicht nach stellt sich die Pseudowahrheit der fiktiven Scheinwelt mit all ihrer sinnlichen Evi-

19 Eibl: Zwei Kulturen, S. 38-47.

20 Zur Theorie der Illusion s. umfassend Wolf: Illusion.

21 Siehe auch Mellmann: E-motion, par. 19, mit einer Diskussion des engl. Begriffs „absorption“.

22 Vgl. auch meine Kritik in Mellmann: Attrappe.

denz spontan und ganz von selbst ein, ohne einen bewussten Willensakt; und ohne schon zwingend einen expliziten Bewusstseinsinhalt der Art, dass diese Wahrheit eben nur eine scheinbare sei, zu erzeugen. Dieses Bewusstsein mag während des Lesens mitunter hinzutreten, erfolgt aber keineswegs immer, sondern nur unter bestimmten Bedingungen (z.B. bei starken Divergenzen oder gar Widersprüchen von Schein- und wirklicher Welt).

Gregory Bateson war offenbar derselben Ansicht und hat in diesem Sinne zwischen ‚primären‘ (spontanen) und ‚sekundären‘ (bewussten) psychischen Prozessen beim Spielen unterschieden:

Die Unterscheidung zwischen ‚Spiel‘ und ‚Nichtspiel‘ ist wie die Unterscheidung zwischen Phantasie und Nichtphantasie mit Sicherheit eine Funktion des Sekundärprozesses oder des ‚Ich‘. Im Traum ist sich der Träumer gewöhnlich nicht bewußt, daß er träumt, und innerhalb des Spiels muß er oft daran erinnert werden, daß dies ‚ein Spiel ist‘. Ähnlich operiert der Träumer innerhalb des Traums oder der Phantasie nicht mit dem Begriff ‚unwahr‘. Er operiert mit allen möglichen Behauptungen, ist dabei aber erstaunlich unfähig, zu Metabelauptungen zu gelangen. Er kann, solange er sich nicht kurz vor dem Erwachen befindet, keine Behauptung träumen, die sich auf seinen Traum bezieht (d.h. ihm einen Rahmen gibt).²³

Der Spieler, solange er spielt, versinkt also gewissermaßen ganz und gar in der Scheinwelt des Spiels, so wie der Träumer, solange er träumt, keine andere Wirklichkeit als die des Traums kennt. Kennt er sie (und kann den Traum als Traum identifizieren), träumt er schon nicht mehr. Auch der Spieler, der sich daran erinnert, dass etwas nur Spiel sei, unterbricht seinen ‚illudierten‘ Zustand mutwillig, z.B. um einer unangenehmen Empfindung, die mit dem Spiel verknüpft ist, zu entkommen. Ähnlich mag ein Kinobesucher sich in einem Moment zugemuteter Rührung, offenkundiger Absurdität oder Ähnlichem daran erinnern, dass es ja nur ein Film sei, was er da sieht. Und auch Brechts „V-Effekt“ hatte – jedenfalls der Theorie nach – genau diesen Zweck einer Unterbrechung des Illudierungsprozesses.

Von solchen Mitteln der „Illusionsstörung“, die den Illudierungsprozess momenthaft außer Kraft setzen, möchte ich im Folgenden eine andere Verfahrensweise unterscheiden, deren Wirkung sich im Unterschied dazu nicht als ‚sekundärer‘ Bewusstseinsakt, sondern als ebenfalls ‚primärer‘, mehr oder weniger unbewusster Prozess vollzieht und Schein und Wirklichkeit nicht alternativ, sondern in einer Art intuitiv verstandener Ambivalenz vergegenwärtigt.

23 Bateson: Theorie des Spiels, S. 250 f.

III. Spielgesichter

Bateson gibt ein sehr anschauliches Beispiel für einen Illudierungsprozess:

Poker-Spieler erreichen einen eigentümlichen Realismus, indem sie die Chips, um die sie spielen, mit Dollars gleichsetzen. Sie bestehen jedoch auch noch darauf, daß der Verlierer seinen Verlust als Teil des Spiels anerkennt.²⁴

Der „eigentümliche Realismus“ des illudierten Zustandes mag zunächst durchaus rational erscheinen, da die Chips nach dem Spiel in Geld zurückgetauscht werden und zuvor auch für Geld gekauft wurden. Allerdings gilt die psychische Einstellung im illudierten Zustand tatsächlich den Chips und nicht dem durch sie repräsentierten Geld. Einem Spieler, der während des Spielens nur ans Geld denkt, würde man eine ‚wahre‘ spielerische Einstellung wohl mit gutem Recht absprechen; er verhielte sich dann nicht anders als bei einem Börsengeschäft. (Während sich manche Börsenspekulanten eher wie Spieler als wie Geschäftsleute verhalten, zumal wenn es nicht ihr eigenes Geld ist, das sie dabei einsetzen.) Aber Batesons Beispiel weist auch noch auf einen anderen wichtigen Aspekt speziell des sozialen Spiels hin: Spiel im Sinne einer bestimmten Form sozialer Interaktion funktioniert nur unter der Bedingung, dass beide Spieler spielen *wollen*, dass sie als Spielpartner kooperieren. Manche Spiele aber können in ihrem Verlauf Ereignisse mit sich bringen, die negative Emotionen hervorrufen – wie etwa der Verlust von Geld/Chips – und dadurch die kooperative Basis des Spiels gefährden. Dies wirft notwendig die Frage nach dem Verhalten der Spieler auf: Welche Verhaltensweisen sind geeignet, die basale Kooperation aufrechtzuerhalten, und welche zerstören sie? Nehmen wir zwei Spieler G und V an, einen Gewinner und einen Verlierer. Beide lassen sich so weit illudieren, dass sie den Chips gegenüber dieselbe psychische Einstellung zeigen wie im wirklichen Leben dem Geld gegenüber: ein hoher Stapel weckt freudige, ein abnehmender Stapel schmerzvolle Gefühle. Sie können nun (1) ihren Emotionen freien Lauf lassen, riskieren damit aber, dass das Spiel schnell beendet ist, da mindestens V bald keine Freude mehr daran haben wird. Aber sie können ihren Emotionsausdruck auch (2) kontrollieren und etwas dämpfen oder gar (3) völlig neutralisieren, wie Poker-Spieler es zu tun gehalten sind. In beiden Fällen würden G und V also nicht ‚authentisch‘ reagieren, sondern ein künstliches, ‚gespieltes‘ (vorgetäushtes) Verhalten an den Tag legen. In Fall 3 wäre das im Sinne der Spielregeln, würde also gewissermaßen zur Spielfiktion dazugehören und die Illudierung nicht stören. In Fall 2 hingegen entspräche der verfälschte Gefühlsausdruck einem Zugeständnis an die spieleexterne Wirklichkeit, und bei einem beliebigen anderen Kartenspiel als dem Poker würde man

24 Bateson: Theorie des Spiels, S. 248.



mir wohl zustimmen, wenn ich sage, dass das miserable Spieler wären! Sie würden sich (qua psychischem ‚Sekundärprozess‘) ständig bewusst halten, dass sie ‚nur spielen‘ und ihre Illudierung damit erheblich behindern. Ihr Spiel wäre keines mehr, jedenfalls nicht im Sinne einer entpragmatisierten Situation, sondern höchstens noch im Sinne einer von Spielregeln geleiteten Aktion.

Aber es gibt noch eine vierte Möglichkeit:²⁵ Denken wir uns, beide Spieler zeigten (4) wiederum ein ‚gespieltes‘, diesmal jedoch kein gedämpftes, sondern ein verstärktes Ausdrucksverhalten, z.B.: G reißt schon beim geringsten Anzeichen guter Spielchancen jubelnd die Arme in die Höhe, und V bricht schon bei kleinen Verlusten in lautes Wehklagen und verbale Attacken aus. Beide Spieler würden ein der Situation annähernd, aber nicht *ganz* adäquates Ausdrucksverhalten zeigen und dadurch die tatsächlich damit verbundenen Emotionen gewissermaßen parodieren. Bateson sieht in solchen Fällen eine dritte Gruppe von Zeichen am Werk: Neben ‚authentischen‘ und ‚gespielten‘ Emotionssignalen gebe es drittens Signale, die eine Unterscheidung zwischen diesen beiden ermöglichen. Die beschriebenen Intensivierungen und Übertreibungen können in diesem Sinne als (den gespielten Zeichen inhärente) Unterscheidungssignale verstanden werden, die über ihre Unangemessenheit auf eine Differenz von Spiel und Wirklichkeit verweisen. Sie machen aus der ‚fiktiven‘ Spielsituation erst eine besondere, von der äußeren Situation unterschiedene Kommunikationssituation. Bateson spricht in diesem Zusammenhang bildlich von einer ‚Rahmung‘ der Spielsituation im Sinne einer Abgrenzung von der äußeren.²⁶

Man könnte nun in Rückbezug auf das Kooperationsgebot sagen, die Spieler zeigten mit ihren Übertreibungen, dass sie sich ‚nicht wirklich‘ freuen bzw. ärgern (sondern nur ihren jeweiligen Part innerhalb des Spiels erfüllen). Dies wäre jedoch eine etwas problematische Rekonstruktion der mentalen Vorgänge. Denn sollten die Spieler tatsächlich (qua ‚Sekundärprozess‘) darauf reflektieren, wie der andere ‚wirklich‘ fühlt, dann müssten sie wohl eher zu dem Ergebnis kommen, dass er sich wirklich freut/ärgert (und nicht vielmehr nicht), wenn auch vielleicht etwas weniger als vorgegeben. Auf der anderen Seite aber wird ihnen doch irgendwie nahegelegt, dass der andere sich ‚nicht wirklich‘ freut/ärgert, oder richtiger: dass das gezeigte Ausdrucksverhalten irgendwie ein ‚nicht wirkliches‘ ist. Auf diese Weise wird eine Art Ambivalenz von ‚Sein‘ und ‚Schein‘ hergestellt, die allerdings asymmetrisch ist insofern, als die Seite des ‚Seins‘ im illudierten Zustand implizit bleiben kann, während die Seite des ‚Scheins‘ Gegenstand der aktuellen (illudierten) Erfahrung ist.

25 Das sind freilich Schematisierungen. Eine empirische Untersuchung eines tatsächlichen Spielakts würde wohl Elemente von allen hier aufgezählten Möglichkeiten finden.

26 Bateson: Theorie des Spiels, S. 252-257.

Dieses intuitive Wissen um eine Nichtwirklichkeit, ein bloßes ‚Als-ob‘, eine gelinde Unstimmigkeit, das sich nur äußerst schwer in Form mentaler Inhalte beschreiben lässt, weist m.E. auf das Wirken eines angeborenen Mechanismus hin, der eben nicht nach den Regeln der menschlichen Ratio, sondern der biologischen Selektion entstanden und einer mentalistischen Rekonstruktion daher kaum zugänglich ist. Es scheint sich eher um eine Art ‚sinnlicher‘ oder ‚Gefühlserkenntnis‘ zu handeln: Die beteiligten Spieler *wissen* einfach, wie das Verhalten des anderen zu verstehen ist, auch wenn sich dieses Verständnis nur schwer verbalisieren lässt. Ich vermute, dass dieses intuitive Verständnis das Resultat eines komplexen sozialen Verhaltensprogramms ist, das in Situationen von sozial bedingtem Stress²⁷ so lange wie möglich ein Kooperationsangebot aufrechterhält. Denn wie das Beispiel gezeigt haben sollte, wird ein Spielsignal im Sinne von Batesons dritter Zeichengruppe nur dann nötig, wenn die Kooperation der Spielteilnehmer durch den Verlauf des Spiels gefährdet wird. In einem Spiel, in dem alle Teilnehmer gewinnen können, wäre ein Hinweis auf den Spielcharakter und die damit vorgenommene ‚Rahmung‘ einer besonderen Kommunikationssituation überflüssig.

Ähnliches gilt für typische Fang-, Kitzel-, Jagd- und Kampfspiele, wie sie bei Jungtieren und Kindern stattfinden. Solche Spiele imitieren Verhaltensabläufe, die in der Wirklichkeit (d.h. im ‚funktionalen‘ Modus der Programmausführung) mit einer Gefährdung verbunden wären. Auf diese Spiele und die in ihnen erforderte ungeschützte Nähe kann man sich deshalb nur einlassen, wenn durch eine gewisse Verfremdung des Verhaltens von Anfang an signalisiert wird, dass der Angreifer nicht wirklich angreifen (zubeißen, schlagen, töten, fressen etc.) wird. Die aktuelle Feststellung, dass ein Zwicken eben kein Beißen und die beiden Akte damit ausreichend unterschieden sind, käme für das Tier/Kind, das den Part des Angegriffenen übernimmt, zu spät; es muss schon vorher wissen, ob ein Angriff ernst gemeint ist oder nicht, um sich gefahrlos darauf einlassen zu können.²⁸ Dies lässt sich erreichen durch eine kontinuierliche Verfremdung des Verhaltens, oder auch durch eine initiale Spielaufforderung qua ‚Spielgesicht‘, das ‚Sicherheit‘ signalisiert.

Es ist deshalb sehr wahrscheinlich, dass Spiel- und Scherzverhalten gemeinsame evolutionäre Wurzeln haben²⁹ und die eminente Ähnlichkeit

27 Zu diesem Situationsschema s. Eitzen: Film comedy, darauf aufbauend Mellmann: Emotionalisierung, S. 332-337, und von biologischer Seite unter dem Namen „nonserious social incongruity“ Gervais/Wilson: Laughter, S. 399, 403, 408 f., 412-415, 418 f. Zur Inkongruenztheorie allgemein Kindt: Komik.

28 Vgl. Bateson: The message, S. 181, und Boyd: Laughter, S. 8.

29 Vgl. Gervais/Wilson: Laughter, S. 403, 407 f., 410-416; ferner Boyd: Laughter, S. 9 f. Boyd sieht die verbindende Gemeinsamkeit zwischen (sozialem) Spiel und Scherzverhalten im überraschungsintensiven ‚Spiel mit Erwartungen‘ (S. 10, 13) und entwickelt daraus ein Lachreizschema (S. 10-12, 16-18), das sich gut vermitteln lässt mit dem von mir als Auslöser



zwischen Signalverhalten für pragmatisch entlastete Situationen und emotionalem Ausdrucksverhalten in unschwerwiegenden Stresssituationen keine zufällige ist.³⁰ Sie erstreckt sich vielmehr über ein noch viel breiteres Verhaltensspektrum des Scherzens als hier exemplifiziert wurde: ‚Spielgesichter‘ spielen auch eine wichtige Rolle im zwischengeschlechtlichen Werbungsverhalten,³¹ in ganz entspannten geselligen Situationen wie z.B. einer Abendessenrunde, beim Klatsch³² mit den Kollegen – kurz: überall, wo viel gelacht wird. Denn die Lachreaktion ist gewissermaßen das natürliche Pendant zum aktiven Scherzverhalten, und ein lachendes (oder lächelndes)³³ Gesicht zu zeigen erfüllt dieselbe Funktion des Aufrechterhaltens eines basalen Kooperationsangebots wie das Scherzverhalten in Stresssituationen; selbst dann noch, wenn der Gesichtsausdruck ‚bewusst‘ eingesetzt wird und nicht als ‚authentische‘ emotionale Reaktion erfolgt.³⁴ Wenn zum Beispiel V einer Verbalattacke ein entschuldigendes Lächeln hinterherschickt, bedient er sich in einer Art Mimikry noch immer desselben Ähnlichkeitsprinzips, das den gesamten Verhaltenskomplex des Spielens, Scherzens und Lachens organisiert.

Kommen wir zurück zur Literatur: Literatur ist ‚spielerisch‘ nicht nur in dem allgemeinen Sinne, dass sie eine scheinbar nutzlose, aber lustintensive Beschäftigung stimuliert, sondern auch in dem spezifischeren Sinne, dass das in ihr Dargestellte ‚nicht wahr‘ ist, d.h. irgendwie ‚mehr‘ oder ‚anderes‘ darstellt als die gewöhnliche Wirklichkeit, und dass der Leser dies stets irgendwie ‚weiß‘. Dieses intuitive Wissen in Form einer latenten Metainformation „Dies ist Fiktion/Kunst/unwahr/etc.“³⁵ kann freilich jederzeit in explizites Wissen umgewandelt und zum Ausgangspunkt elaborierter Reflexionen über den Wahrheitsgehalt der jeweiligen Dichtung gemacht werden. Ein solcher ‚sekundärer‘ Bewusstseinsprozess muss jedoch nicht stattfinden. Viele Leseprozesse, insbesondere im Bereich der Unterhaltungsliteratur, dürften ganz ohne solche Reflexionsprozesse auskommen, und der rein illudierte Leser ist zunächst als Standardfall belletristischer Lektüre anzusehen.

Doch es gibt Texteigenschaften, die eine sekundäre Reflexion auf die Kunst/Wirklichkeits-Unterscheidung erzwingen oder zumindest wahrscheinlich machen können. Man denke z.B. an historische Romane oder

nach dem „nonserious social incongruity“-Schema (s. Anm. 27) vorgeschlagenen eines ‚unschwerwiegenden Fehlers‘ (Mellmann: Emotionalisierung, S. 272, 275 f., 336 f.).

30 Vgl. ebd., S. 333 f.

31 Vgl. den Überblick bei Tisljar/Berezkei: Humor, S. 304-306.

32 Vgl. Gervais/Wilson: Laughter, S. 419.

33 Lachen und Lächeln sind unterschiedlichen evolutionären Ursprungs (vgl. Boyd: Laughter, S. 9), wurden aber offenbar beide in das komplexe System des Scherzens integriert (vgl. Gervais/Wilson: Laughter, S. 418).

34 Die Unterscheidung von emotionalem und strategischem Lachen wurde erstmals systematisch ausgearbeitet von Gervais/Wilson: Laughter (bes. S. 400 f., 418 ff.). An dieser Stelle danke ich sehr herzlich Robert Vellusig für den Hinweis auf den Aufsatz.

35 Vgl. Eibl: Fiktionalität.

an Literatur mit einem stark moraldidaktischen Anliegen: Solche Literatur thematisiert Wissensbestände, Werthaltungen, soziale Situationen etc., die dem Leser auch unabhängig von der Lektüre dieses Werks geläufig sind, und fordert ihn förmlich dazu auf, einen Vergleich zwischen literarischer Darstellung und seiner eigenen Sicht auf die Dinge vorzunehmen. Auch dieser Herausforderung mag er noch widerstehen, solange es zu keiner Abweichung des einen vom anderen kommt. Erst Unstimmigkeiten gegenüber dem eigenen Wissen, Divergenzen in Werthaltungen u.Ä. machen es unvermeidlich, dass der Leser zumindest auf den Unterschied zwischen Ich und Autor/Figur reflektiert, wenn nicht – je nach künstlerischer Komplexität der Dichtung – gar auf die ‚tiefere Wahrheit‘ der abweichenden Darstellung.

Mir geht es im Folgenden um einen ganz bestimmten Typus von Dichtung, der zwar solche ostentativen Abweichungen von werkexternen Normen aufweist, den damit provozierten Sekundärprozess jedoch zugleich zu unterbinden und den Leser im Zustand weitgehender Illudierung zu belassen versucht. Das Mittel zu diesem Zweck ist die poetische Strategie des ‚Spielgesichts‘, die sich auf die Fähigkeit des Lesers zum intuitiven Verständnis scherzhaften Verhaltens stützt.

IV. Literarische Sprecher mit Spielgesicht

Scherzhafte Literatur kommt nicht ohne die Imagination eines persönlichen Sprechers aus. Jede Sorte Literatur freilich erzeugt allein schon durch den Umstand, ‚dass jemand zu uns spricht‘, das mentale Bild eines solchen ‚Jemand‘ im Leser. Dieses Bild bleibt jedoch in vielen Fällen recht blass, als Vorstellung einer anonymen ‚Stimme‘ und ohne differenziertere Imaginationen über die Person des Sprechers nach sich zu ziehen. Scherzhafte Dichtung hingegen muss, wenn die Technik des poetischen Spielgesichts funktionieren soll, erfolgreich eine bestimmte soziale Adaptation des Lesers abrufen, d.h. eine parasoziale Verbindung zum Leser herstellen, die zwangsläufig den psychopoetischen Effekt³⁶ eines scherzenden Gegenübers mit sich bringt. Ich werde mich im Folgenden mit drei literarischen Sprechern befassen, die in diesem Sinne vom Leser zu vollgültigen ‚Persönlichkeiten‘ ausstaffiert werden.

Das besondere an diesen scherzhaften Sprecher-Imagines ist, dass sie als eine Art ostentativ adaptierte ‚Rolle‘ des Autors erscheinen, d.h. die Instanz des Autors der figürlichen Sprechinstanz des ‚Ich‘ bereits inhärent ist. Die Unterscheidung von ‚Erzähler‘ und ‚Autor‘ ist bekanntermaßen eine künstliche Unterscheidung des analytischen Umgangs mit Literatur, die bei der privaten Genusslektüre weitgehend vernachlässigt werden kann.

36 Vgl. Mellmann: Emotionalisierung, S. 99-103, und Mellmann: Objects of „empathy“.

Vernachlässigung heißt hier: ‚Erzähler‘ und ‚Autor‘ werden synthetisiert zu einer Person, die mit dem im Text abgreifbaren Erzähler/Sprecher identisch ist.³⁷ Erst wenn sich z.B. Inkongruenzen zwischen den Perspektiven des Lesers und dieses Sprechers ergeben, ist der Leser gezwungen, darüber nachzudenken, was denn wohl der Autor denkt. Und eine solche Reflexion wäre wieder ein bewusster Sekundärprozess. Für die folgenden Beispiele scherzhafter Dichtung hingegen hoffe ich plausibel machen zu können, dass ein (im Sinne des illudierten Primärprozesses) ‚intuitives‘ Wissen um die Differenz von figürlichem Sprecher-Ich und Autor von Anfang an im Leser präsent ist.

IV.1. Entpflichtung der Rede

Ich beginne mit einem Problem, mit dem sich Friedrich Hagedorn 1729 konfrontiert sah: In seinem Bemühen, Oden nach dem Vorbild des Horaz zu dichten, hatte er zwangsläufig auch mit den zugehörigen Stoffen umzugehen und fürchtete, dass seine Gedichte in mancher Hinsicht „verwerflich“³⁸ scheinen und viele Lesern sich „vor diesen altheidnischen Ideen“,³⁹ diesen „sonst unbrauchbare[n] Fabeln des Alterthums“,⁴⁰ „eckeln“⁴¹ könnten; namentlich vor dem Auftritt des Bacchus in seiner Ode *Der Wein*. Er habe deshalb gezögert, schreibt er in seiner Vorrede, diese Ode in seine Sammlung *Versuch einiger Gedichte* aufzunehmen, habe sich aber schließlich doch entschlossen, sie „unzerstümmelt herzusetzen“ und darauf zu vertrauen, dass seine Leser „das Falsche von dem Erdichteten behutsam unterscheide[n]“ werden.⁴² Die Darstellung des nacktbäuchigen, mit einem Pantherfell bekleideten Bacchus war in der Tat geeignet, vom zeitgenössischen Publikum als Angriff auf den guten Geschmack, als Verletzung des Decorum empfunden zu werden. Aber im Unterschied zum horazischen Vorbild (*Carmina III,25*), das gerade einmal fünf Strophen zu je vier Versen umfasst, besteht Hagedorns Ode aus 33 Strophen zu je zehn Versen, von denen nur zehn von der Vision eines Bacchusfestes handeln (nur vier davon sind im ‚erhabenen‘ Stil gehalten, und nur zwei davon schildern die Epiphanie des Bacchus); der verbleibende Rest von 23 Strophen dient vor allem der Charakterisierung des Sprechers, dem diese Bacchus-Vision zustößt. Ich gebe einige Beispiele aus den ersten beiden Strophen.⁴³

37 Vgl. Dixon/Bortolussi: Communication, S. 407 f.

38 Hagedorn: Versuch, S. xv.

39 Ebd., S. xv.

40 Ebd., S. xiv.

41 Ebd., S. xv.

42 Ebd., S. xv.

43 Eine ausführliche Analyse der Ode bei Mellmann: Emotionalisierung (Anm. 18), S. 280-297;

Die Ode beginnt als ein Lobgedicht auf den Wein und gestaltet eine konkrete Sprechsituation aus, wo bei Horaz nur zwei Wörter stehen („*Quo me, Bacche, rapis tui | plenum?*“). Hagedorns Sprecher ist allerdings noch nicht ‚voll‘ von den Segnungen des Bacchus, sondern spricht sein Lob noch *vor* dem Genuss, gewissermaßen als Trinkspruch im Moment des Glaserhebens aus:

So brausender, als süßer Most!
 Du jährend Marck der schlancken Reben!
 Geschenk des Bacchus: Nectar-Kost!
 Laß dein Verdienst den Reim erheben.
 Du feurreicher Götter-Safft!
 Auf! gib allhier den Worten Kraft:
 Auf! laß mir Wort und Reim gelingen.
 Und, weil dein Einfluß, Trieb und Geist
 So oft und manche singen heist,
 Auch hier die frohe Muse singen.
 Du liebst die Wahrheit und es soll
 Mein Reim sich bloß mit Wahrheit schmücken.
 Ist mein Gedicht nicht Anmuhts-voll,
 So darfs der Eckel nicht erblicken.
 Es muß, die Reben zu erhöh'n,
 Nicht jedes Wort auf Stelzen gehn,
 Um Reim und Ausdruck aufzuschwellen.
 Des Einfalls Krafft, der Wahrheit Flug
 Ist dort schon starck, hier hoch genug
 Den Wein natürlich vorzustellen.⁴⁴

Dass der Sprecher ‚süßen‘, ‚gährenden‘ Most trinkt, lässt vermuten, dass er nicht allein ist, denn der noch unfertige Mostwein wird für gewöhnlich dort, wo er hergestellt wird, d.h. im geselligen Rahmen eines regionalen Festes getrunken. (Die anderen Teilnehmer der Runde finden im Gedicht keine Erwähnung; umso mehr aber kann der Leser sich selbst an diese Stelle denken.) Die hymnisch-feierliche Apostrophe bezieht sich folglich nicht auf den Wein als Honoratiorengetränk, sondern auf den süßen Federweißen (dessen ‚brausender‘ und ‚feurreicher‘ Charakter noch eigens hervorgehoben wird) und mag insofern schon leicht unangemessen oder wenigstens als stark ritualisierter Sprechakt wirken.

Die launige Geste des Trinkspruchs wird unterstützt von einer Reihe ‚witziger Fehler‘⁴⁵. So wird z.B. mit der Formulierung „feurreicher Göttersaft“ ein poetologisches Stichwort aufgerufen: das „Feuer“ der Inspiration, das Hagedorn in seiner Vorrede als Metapher für den *furor poeticus* des

hier nur einige Stichworte.

44 Hagedorn: Versuch, S. 13.

45 Vgl. Anm. 29 zur Technik des ‚unschwerwiegenden Fehlers‘.

Odensängers eingeführt hatte.⁴⁶ Analog dazu soll auch das ‚feurige‘ Getränk „den Worten Kraft“ geben – allerdings hat die ‚inspirierende‘ Wirkung des Alkohols bekanntlich nicht nur unbedenkliche Folgen. Es folgt eine grammatisch ambivalente Konstruktion in der Formulierung „dein Einfluß, Trieb und Geist“: Gemeint ist offenbar *des Weines* „Einfluß“ im Sinne von ‚Inspiration‘ und *des Dichters* „Trieb“ und „Geist“ im Sinne des ingenium. Die asyndetische Zusammenziehung der beiden unterschiedlich attribuierten Eigenschaften verleitet jedoch zu dem Verständnis, hier sei von *des Weines* „Einfluß, Trieb und Geist“ die Rede, und weckt die Assoziationen des ‚Wein-Einflusses‘ (im Sinne von ‚Einschenken‘), seiner ‚an- oder ‚aufreibenden‘ Wirkung und seines alkoholischen ‚Geistes‘. Die Verdachtsmomente gegen die Honorität des Sprechers verdichten sich, wenn er – nun in eindeutig scherzhafter Absicht – argumentiert, dass der Wein „[s]o oft und manche singen heißt“. Das Wort „singen“ fächert hier gleich drei mögliche Bedeutungsvarianten auf: das ‚Singen‘ als Euphemismus für ‚Dichten‘ (das erhabene Dichten im Ton der Ode, des ‚Liedes‘), das Liedersingen in geselliger Runde (das Singen der ‚frohen Muse‘) und das ‚Singen‘ im Sinne des Grölens Betrunkener (worauf verstärkend die Formulierung „so oft und manche“ hinweist). – Die zweite Strophe gibt einen metapoetischen Kommentar zu dem hier angeschlagenen Ton: Das Gedicht sei zwar vielleicht rhetorisch nicht sehr erlesen („Anmuhts-voll“), doch auch nicht abscheuerregend („Eckel“) – wie Hagedorn in der Vorrede befürchtet hatte, dass es sein könnte. Der hohe Stil („auf Stelzen gehn“) sei für ein Loblied auf „die Reben“ unangemessen, aber „[d]es Einfalls Krafft“ und „der Wahrheit Flug“ fehlten auch seinem Gedicht nicht. Das angemessene Stilniveau, um „[d]en Wein natürlich vorzustellen“, ist folglich das *genus medium*, der unterhaltende, ‚witzige‘, scherzhafte Ton.

Hagedorn entwickelt im Beginn seiner Ode also eine scherzhafte, ritualisierende bis parodierende Sprechhaltung, die zudem den imaginären Kontext einer geselligen Sprechsituation evoziert. Die gelehrten Argumentationen des Sprechers weisen gleich zu Beginn einige Inkonsistenzen und Präzisionsmängel auf, die alles Weitere, das er noch sagen mag, unter einen gewissen Vorbehalt stellen; d.h. es wird – ganz im Sinne von Batesons dritter Zeichengruppe – eine Differenz zu etwas ‚Eigentlichem‘, ‚Richtigem‘ signalisiert. Diese Technik eignet sich hervorragend, um die im Folgenden thematisierten Inhalte der Dichtung aus dem realistischen Kontext des „sonst“, in dem sie ‚unbrauchbar‘ wären,⁴⁷ herauszulösen und als poetisches Spielmaterial zu kennzeichnen. Man kann hier mit gutem Grund von einer ‚Entpflichtung‘ der Rede, einer Art ‚Emeritiv‘,⁴⁸ sprechen. Denn es wäre

46 Hagedorn: Versuch, S. xi f.

47 Wie Anm. 40.

48 Vgl. Eibl: Animal poeta, S. 340-346.

äußerst schwierig zu sagen, was die Darstellung des Bacchus denn nun für die werkexterne (christlich-abendländische) Realität bedeuten soll, d.h. einen (expliziten) Rückbezug zur spielexternen Situation herzustellen. Aber dies ist auch vollkommen überflüssig; es genügt zu erkennen, dass diese Darstellung ‚nur Spiel‘ ist, um jedenfalls falsche Schlüsse⁴⁹ zu verhindern; und damit ist der Weg frei für eine ungefährliche, ‚Harm-lose‘ Illudierung mit den dargestellten Inhalten.

Illudierung heißt jedoch nicht, dass der launige Sprecher des Gedichts beim Wort genommen, d.h. als so ‚dumm‘, wie er sich gibt, verstanden wird. Die ritualisierte Sprechsituation eines geselligen Toasts impliziert vielmehr auch, dass der Sprecher in diesem Augenblick nicht ganz ‚mit sich identisch‘ ist, d.h. den Regeln eines Spiels gehorcht, in dem sein ‚wahres Wesen‘ nicht vollkommen aufgeht. Das damit implizierte ‚eigentliche‘ Ich entspricht dann wieder der auktorialen Grundposition des Sprechers/Erzählers, die im Sinne der synthetischen Sprecher-Imago⁵⁰ mit dem Autor identisch ist. Auf diese Weise, kann man sagen, schimmert der Autor Hagedorn in diesem Sprechakt durch; nicht nur der anonyme Sprecher adaptiert anlässlich des Toasts eine Rolle, sondern auch Hagedorn anlässlich des Gedichts.

IV.2. Mimikry (‚eigentliche‘ Ernsthaftigkeit)

Der Sprecher der Heineschen Gedichtsammlung *Deutschland – Ein Wintermärchen* ist kein jovialer Redner, auch kein Witzemacher, Spaßvogel oder sonst eine Unterart des scherzhaften Sprechers, sondern ein Melancholiker. Ein Melancholiker allerdings, der zuweilen das Opfer unfreiwilliger Komik wird:

Im traurigen Monath November war's,
 Die Tage wurden trüber,
 Der Wind riß von den Bäumen das Laub,
 Da reist' ich nach Deutschland hinüber.
 Und als ich an die Grenze kam,
 Da fühlt ich ein stärkeres Klopfen
 In meiner Brust, ich glaube sogar,
 Die Augen begunnen zu tropfen.
 Und als ich die deutsche Sprache vernahm,
 Da ward mir seltsam zu Muthe;
 Ich meinte nicht anders, als ob das Herz
 Recht angenehm verblute.⁵¹

49 Vgl. Hagedorns Hoffnung, der Leser werde das ‚Falsche‘ vom ‚Erdichteten‘ schon zu unterscheiden wissen (wie Anm. 42).

50 Vgl. Anm. 37.

51 Heine: HKGA, Bd. 4, S. 91.

Schon der Typus des Melancholikers, der vieles zwar nicht grundsätzlich falsch, aber wohl doch verzerrt sieht, erfüllt die Bedingung eines in mancher Hinsicht ‚unzuverlässigen‘ Sprechers. Dieser Eindruck wird verstärkt durch mehrere kleine Fauxpas, die ihm unterlaufen: Am auffälligsten sind wohl der Bruch mit dem Zeilenstil in dem Enjambement ‚ein stärkeres Klopfen | in meiner Brust‘ (ausgerechnet an der Reimstelle) und die übertrieben ‚starke‘ (man möchte fast sagen: ‚starkdeutsche‘) Flexion ‚begunnen‘. Hinzu kommen einige rhetorische Umständlichkeiten und Fehlgriffe. So ist die Rede vom ‚traurigen‘ November wohl nicht nur eine Metapher für die im Folgenden erwähnten ‚trüben Tage‘ im Herbst, sondern zudem auch noch eine Enallage für ‚den Monat, in dem *das Ich* traurig war‘, und bildet auf diese Weise ein gedoppeltes, überfrachtetes Bild, das leicht ins Katachretische geht. Dass der Wind das Laub von den Bäumen ‚reißt‘ und die Augen ‚tropfen‘, sind zu aktionsbetonte Formulierungen für so selbstläufige Vorgänge wie das ‚Fallen der Blätter‘ und schlicht ‚Weinen‘; im ersten Fall kommt es aus Rücksicht auf das Metrum außerdem zu einer Anastrophe („von den Bäumen das Laub“ statt „das Laub von den Bäumen“), womit poetischer Dilettantismus signalisiert wird. Ähnlich umständlich periphrastisch wie die genannten Fälle mutet die Formulierung vom ‚Klopfen in der Brust‘ für schlichtes ‚Herzklopfen‘ an. Kurz: Hier wird Unbeholfenheit signalisiert, Unvermögen, Tollpatschigkeit – Slapstick wenn man so will. Und das ist lustig!

Auf diese Weise also wird sogar eine dysphorisch besetzte Sprechsituation ‚komödienfähig‘. Und – ebenso wichtig – eine politische Dichtung wird fähig, die Zensur zu passieren. Denn oberflächlich betrachtet stellt Heine seinem Publikum einfach nur eine unterhaltsame Clownerie zur Verfügung. Das Spielgesicht der Komik evoziert eine Sprecher-Imago, die aus der Differenz eines lächerlichen figürlichen Sprechers und eines diesen gewissermaßen *vorführenden* ‚eigentlichen‘ Sprechers zusammengesetzt ist. Wie Hagedorn, so setzt also auch Heine hier ein poetisches Spielgesicht ein, das seine dichterische Rede ‚entpflichtet‘, und sichert sich auf diese Weise dagegen ab, dass die Inhalte seiner Dichtung ihm persönlich zugeschrieben werden.

In der Vorrede zu *Deutschland – Ein Wintermärchen* schreibt Heine entsprechend, er habe sein Skript aufgrund der „Bedenklichkeiten“ des Verlegers so weit umgearbeitet, dass nun allerdings „die ernsten Töne mehr als nöthig abgedämpft oder von den Schellen des Humors gar zu heiter überklingelt“ werden.⁵² Diese Äußerung formuliert auch ein Defizit des Spielgesicht-Verfahrens: Die Unterbindung des ‚Sekundärprozesses‘ durch eine scherzhafte Stabilisierung der Illudierung bedeutet auch, dass ein Leser die Gedichte lesen kann, ohne jemals auf Realreferenzen zu reflektieren. Der Melancholiker, der vieles zwar nicht falsch, aber wohl doch verzerrt

52 Heine: HKGA, Bd. 4, S. 300.

sieht, ist nach Heines Absicht jedoch auch der, der wohl manches verzerrt, aber nicht grundsätzlich falsch sieht. Und zu Recht hat Heine Bedenken, ob jeder Leser auch „die ernstesten Töne“ seiner Dichtung wahrnehmen wird.

Mancher Leser aber vielleicht doch. Denn die zahlreichen Fauxpas des figürlichen Sprechers sind nicht nur lustig, sondern auch ungemein ‚witzig‘, d.h. so geistreich erfunden und pointiert zusammengestellt, dass der Verdacht erweckt wird, dieses Unvermögen sei vielleicht auch nur ‚gespielt‘, d.h. eine komödiantische Maske des Sprechers selbst. Eine solches Verständnis seitens eines Lesers würde die resultative Sprecher-Imago entscheidend verändern: An die Stelle des spöttisch vorführenden ‚eigentlichen‘ Sprechers in der auktorialen Grundposition träte dann ein ‚eigentliches Ich‘ des figürlichen Sprechers. Diese ‚eigentliche‘ Sprecherposition ist im Text durchaus greifbar, etwa wenn der Sprecher seine Empfindung, dass sein Herz „recht angenehm verblute“, beschreibt: Ein ‚echter‘ Melancholiker würde wohl nur das schmerzliche ‚Verbluten‘ thematisieren und den bekannten Umstand, dass Melancholiker ihre Stimmung in gewissem Umfang auch genießen, eher auslassen. Dass diese Zusatzinformation gegeben wird, lässt hingegen auf eine Außenperspektive schließen, die der melancholische Sprecher in einem Akt der Selbstironie einnimmt und die dann – qua synthetischer Sprecher-Imago – mit der Perspektive des Autors identisch wäre, also eher einen mit dem figürlichen Sprecher sympathisierenden als ihn vorführenden Autor implizieren würde.

Gleich, wem diese ironische Perspektive in ‚sekundärem‘ Reflexionsprozess letztendlich zugeordnet wird, ob Autor oder Figur, sie macht deutlich, dass hier verhalten, künstlich gesprochen wird, nicht expressiv-emotional. Das Spielgesicht ist somit kein ‚natürliches Zeichen‘ mehr, sondern ein kultureller Akt. Heine bedient sich einer Art kultureller Mimikry, mit der natürliches Scherzverhalten künstlich nachgeahmt wird; etwa so, wie wenn der Verlierer im Kartenspiel seinen Ärger nur mit einem erzwungenen Augenzwinkern und gezwungenem Lächeln abdämpfen würde. Heine signalisiert auf diese Weise zumindest dem Intellektuellenpublikum, das sich der Zensurbedingungen bewusst und auf subtilere Textmerkmale aufmerksam ist, dass er es ‚eigentlich‘ ernst meint.

IV.3. Zweite Ernsthaftigkeit

Ein Meister – ja geradezu Fanatiker – des Rollensprechens war Arno Holz. Seine Kunst des Parodierens reicht vom ‚Klapphorn-‘ und ‚Mirliton-Dichten‘⁵³ über das historische Zitat der Schäfermaske (*Dafnis*) bis hin zu den

53 Das ist: dem halb unvermögenden, halb absichtlich fehlerhaften Zitieren altherwürdiger Positionen und dem Sprechen mit lächerlich verzerrter Stimme (vgl. Sprengel: Klapphornisten).

monistischen Blödeleien im *Phantasmus* (dem Sprechen als ‚Zwerg Turlitipu‘, als Wiedergeburt einer Schwertlilie, eines Schuppenlurchs etc.). Auf der anderen Seite steht das ‚ernsthafte‘ Werk Holz’: seine gewaltsam-naturalistischen Kontrafakturen der idyllischen Entwürfe Johannes Schlags und der Freiheitsdramen Oskar Jerschkes,⁵⁴ seine dramatischen Selbstthematizierungen als Maler Hollrieder (*Sonnenfinsternis*) und Wissenschaftler Georg Dorninger (*Ignorabimus*) – und nicht zuletzt seine apodiktisch-megalomanen theoretischen Schriften. Diese Seite seines Schaffens ist ebenfalls reich an Zitathaftem (imitiert wird z.B. das Muster des ‚großen Mannes‘),⁵⁵ doch geschieht dieses Zitieren ohne Spielgesicht; die Sprecher-Imagines dieser Schriften evozieren eher Situationen von höchster Not, (schwerwiegendem) Stress,⁵⁶ ja Aggressivität. Im *Phantasmus* jedoch scheinen mir beide Tendenzen seines Werks präsent zu sein. Denn nach Holz’ Willen sollte die Publikation der Gedichtsammlung nicht weniger als eine umfassende „Revolution der Lyrik“ einleiten, stand also ganz im Dienst seiner programmatischen Ambitionen. Auf der anderen Seite hat, wie treffend bemerkt wurde, „das Wort *Phantasmus* kaum revolutionären Beigeschmack.“⁵⁷

Bei Holz ist das Phantasmus-Motiv zunächst klar dysphorisch besetzt. In früheren Gedichten repräsentiert es den armen Träumer und kümmerlichen Dachstubenpoeten.⁵⁸ Das Eingangsgedicht des *Phantasmus* von 1898/99 knüpft noch bei diesem ursprünglichen Motiv an, nimmt dann allerdings eine wichtige Umdeutung vor: Der nächtliche Besuch der geschundenen Muse beim Dachstubenpoeten endet überraschend mit seiner Einladung an sie, sich ‚zu ihm zu setzen‘, „bis der Morgen | graut, | bis die Sonne | scheint,“ und schließlich mit der Aufforderung: „Horch! | Der Ahorn vor meinem Fenster rauscht, | der Thau tropft, | und mein Herz | schlägt.“⁵⁹ Das Horchen auf das Rauschen des Ahorns erschien zu Beginn des Gedichts noch als einsame Meditation des traurigen Poeten, nun wird es zur Geste der sinnlichen Weltzuwendung, mit der auch die freundlich eingeladene Poesie aus der ‚dunklen Nacht‘ in den ‚hellen Tag‘ geführt wird. Entsprechend dazu zeigen die Gedichte der Sammlung eine veränderte Sprecher-Imago: „Aus der leidenschaftlichen Anklage gegen die Brutalitäten des Maschinenzeitalters im Werk des jungen Arno Holz ist milder Spott über die Abgötter des Bürgertums geworden“ und Holz geriert sich „eher als Bürgerschreck

54 Vgl. Sprengel: Holz & Co.

55 Vgl. die „semantische Form der Personenzurechnung“ im 19. Jahrhundert (Luhmann: Wissenschaft, S. 561).

56 Vgl. konträr dazu das Situationsschema der „nonserious social incongruity“ (s. Anm. 27 und S. 7).

57 Schulz: Nachwort, S. 129.

58 Vgl. ebd., S. 130-134.

59 Holz: Phantasmus, S. 6.

denn als Ankläger“.⁶⁰ Diese optimistisch-scherzhaftige Tendenz wird in den späteren Fassungen noch verstärkt dadurch, dass ein (ursprünglich erst den zweiten Teil einleitendes) Gedicht mit ‚Spielgesicht‘ an den Anfang der gesamten Sammlung rückt. Auch dieses Gedicht knüpft noch einmal bei dem Motiv der Nacht an, doch ist aus der ‚dunklen Nacht‘ des einsamen Poeten nun ein „letzte[r], tiefe[r] [...] | Nachtschlaf“ geworden, aus dem das Ich mit der kuriosen „Gewißheit“ erwacht: „Sieben Billionen ... Jahre ... vor meiner Geburt | war ich | eine Schwertlilie.“⁶¹

Auf Bildebene wird die Nacht hier außerdem zur ‚kosmischen Nacht‘ des Tohuwabohu, aus dem sich nun ‚das Leben‘ in seinen vielfältigen Formen erhebt. Diese Fiktion folgt dem „biogenetischen Grundgesetz“ Ernst Haeckels, das besagt, dass sich die Phylogenese in der Ontogenese wiederholt, und damit den monistischen Gedanken eines biologischen All-Zusammenhangs hervorgebracht hat. Diese ‚wissenschaftliche Grundlage‘ seines Werkes versuchte Holz „in den späteren Fassungen immer stärker herauszuarbeiten.“⁶² Die euphorische Weltzuwendung dient offenbar nicht nur dem Zweck, Material für allerlei Blödeleien zu sammeln, vielmehr unternimmt Holz den großangelegten Versuch einer poetischen Welter-schließung – getreu dem wissenschaftlichen Epochenstil der Arbeit am ‚Ganzen‘ und der ‚großen Entwürfe‘: Er konzipiert den *Phantasmus* als ein „Weltgedicht“, das in immer stärkerer Systematik und Vollständigkeit – bis hin zu einer formbildenden Zahlenmystik – ‚die ganze Welt‘ einfangen und menschlicher Erfahrung zugänglich machen soll.⁶³ Die „Basisfiktion“⁶⁴ des biogenetischen Grundgesetzes ermöglicht es ihm, diese ‚ganze Welt‘ (alle Zeitalter, Erdteile und Lebensformen) in der Erfahrung eines einzigen lyrischen Ich zu spiegeln und dadurch zu einer darstellbaren Einheit zu machen.

Nun bedient sich Holz aber der Form des Kunstwerks, nicht des wissenschaftlichen Traktats. Man muss also nicht voraussetzen, dass er an die Gültigkeit des biogenetischen Grundgesetzes wirklich ‚glaubt‘. Und selbst dem Sprecher, der mit seinen bunten Phantasmen, mutwilligen Übertreibungen und großsprecherischen Exzessen ein beständiges Spielgesicht aufweist, mag man diesen Glauben nicht ohne weiteres unterstellen. Jedoch dürften auch dem humorvollsten Leser, der hinter der Idee der Palingenese auf der ersten Seite noch nichts weiter als einen poetischen Scherz vermutet, mit Holz‘ unermüdlicher (und mit jeder Fassung noch erhöhten) Ausführlichkeit der Ausgestaltung dieser Idee doch irgendwann Zweifel an

60 Schulz: Nachwort, S. 134 f.

61 Holz: Werke, Bd. 1, S. 7.

62 Schulz: Nachwort, S. 140.

63 Vgl. ebd., S. 146, 149 f., 154 f.

64 Vgl. Eibl: Sprachskepsis, S. 114 f.

der bloß scherzhaften Absicht des Sprechers kommen. Wenn es da etwa heißt:

[...] wie | von einem | infernalischt, dämonischst, konvulsivischst | wilden | unbändigst, unersättlichst, unwiderstehlichst | spasmodischen | Kitzel, Rausch, Tummel, | Wahnsinn und Fieberkrampf | gepackt, getrieben, gewirbelt, gepeitscht, | gegebelt, gefoltert, | gestochen, | gestoßen und gespornt [...] ⁶⁵

Ist das noch lustig? Sicher, redundante Häufung, Elative und Hyperbeln können sehr wirksame Mittel der Komik sein – aber nicht über die Dauer von weit über tausend Seiten hinweg. Die Monomanie der Beschreibung, die Holz' letzte Fassungen kennzeichnet, zerstört den Effekt des Spielgesichts. Stattdessen stellt sich der Eindruck reiner Pflichterfüllung, eines mit welt- und ichvergessener Besessenheit voranarbeitenden Wahnsinnigen ein – eine Sprecher-Imago, die eher unangenehme Gefühle weckt.

Die Sprecher-Imago des *Phantasmus* zeigt in der kurzen Fassung von 1898/99 noch ein deutliches Spielgesicht, das wie bei Hagedorn oder Heine eine Differenz zwischen ‚gespieltem‘ Sprechakt und ‚eigentlichem‘ Ich/Autor signalisiert. Mit zunehmender Ausarbeitung der Holz'schen Grundidee muss sich der Leser jedoch mit fortschreitender Lektüre fragen, ob der Sprechakt vielleicht gar nicht so ‚gespielt‘ ist, wie er anfangs wirkte, d.h. ob Autorintention und literarischer Sprechakt nicht doch eins sind. Damit provoziert Holz einen ‚sekundären‘ Reflexionsakt beim Leser, der ihn zur gelegentlichen Unterbrechung seiner Illudierung zwingt und eine ‚zweite Ernsthaftigkeit‘ des poetischen Spiels erzeugt. In den letzten Fassungen schließlich nimmt dieser Ernst überhand. Der *Phantasmus* wird zu einem tatsächlichen Konkurrenzprojekt zur zeitgenössischen Wissenschaftskultur und die Illudierung geht verloren.

Die drei hier behandelten Beispielautoren Hagedorn, Heine und Holz sollen weder eine notwendig so und nicht anders verlaufende historische Entwicklung noch eine vollständige Typologie des Scherzhaften in der Dichtung repräsentieren, sie dienen lediglich der Illustrierung, wie ein und dieselbe biologische Disposition in verschiedenen historischen Situationen zur Lösung je unterschiedlicher Probleme eingesetzt werden kann. Bei Hagedorn dient das Spielgesicht einer Erweiterung der poetischen Lizenzen (die binnen Kurzem überflüssig wurde, und Hagedorn dichtete seine Weinode später zu einer Ode im erhabenen Stil um). Heine instrumentalisiert die Scherzrede für eine eigentlich ernsthafte Mitteilung von realweltlicher Relevanz. Je nachdem, ob das poetische Spielgesicht als ‚natürliches‘ oder willkürlich nachgeahmtes Signalverhalten verstanden wird, kann seine Dichtung als harmlose Clownerie vor der Zensur passieren oder als verschlüsselte Botschaft verstanden werden. In Holz' *Phantasmus* schließlich erschöpft

⁶⁵ Holz: Werke, Bd. 1, S. 150.

sich das poetische Spiel weder in sich selbst, noch ist es in eine eigentliche Mitteilung übersetzbar; hier verweisen die spielerisch thesaurierten Inhalte über den ‚Rahmen‘ hinaus und fordern einen Reflexionsprozess auf eine zweite, eine ernsthaftere Dimension seiner Dichtung ein.

Literatur

- Anz, Thomas: *Literatur und Lust. Glück und Unglück beim Lesen*. München 1998.
- Anz, Thomas: *Kulturtechniken der Emotionalisierung. Beobachtungen, Reflexionen und Vorschläge zur literaturwissenschaftlichen Gefühlsforschung*. In: Karl Eibl; Katja Mellmann; Rüdiger Zymner (Hg.): *Im Rücken der Kulturen*, S. 207-239.
- Bateson, Gregory: *Eine Theorie des Spiels und der Phantasie*. In: Gregory Bateson: *Ökologie des Geistes. Anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven*. Frankfurt a.M. 1981, S. 241-261 [zuerst 1955].
- Bateson, Gregory: *The message „This is play“*. In: Bertram Schaffner (Hg.): *Group processes. Transactions of the second conference*. New York 1956, S. 145-242.
- Boyd, Brian: *Laughter and literature. A play theory of humor*. In: *Philosophy and Literature* 28, 2004, S. 1-22.
- Crane, Mary Thomas; Richardson, Alan: *Literary studies and cognitive science. Toward a new interdisciplinarity*. In: *Mosaic. A Journal for the Interdisciplinary Study of Literature and Ideas* 32, 1999, S. 123-140.
- Dixon, Peter; Bortolussi, Marisa: *Literary communication. Effects of reader-narrator cooperation*. In: *Poetics* 23, 1996, S. 405-430.
- Eibl, Karl: *Die Sprachsepsis in Werk Gustav Sacks*. München 1974.
- Eibl, Karl: *Animal poeta. Bausteine der biologischen Kultur- und Literaturtheorie*. Paderborn 2004.
- Eibl, Karl: *Adaptationen im Lustmodus. Ein überschener Evolutionsfaktor*. In: Rüdiger Zymner; Manfred Engel (Hg.): *Anthropologie der Literatur. Poetogene Strukturen und ästhetisch-soziale Handlungsfelder*. Paderborn 2004, S. 30-48.
- Eibl, Karl: *Zwei Kulturen? Zwei Denkweisen und ihre biologischen Ursprünge*. In: Karl Eibl; Katja Mellmann; Rüdiger Zymner (Hg.): *Im Rücken der Kulturen*, S. 31-48.
- Eibl, Karl: *Fiktionalität – bioanthropologisch*. In: Simone Winko; Fotis Jannidis; Gerhard Lauer (Hg.): *Grenzen der Literatur*. Berlin, New York 2009, S. 267-284.
- Eibl, Karl; Mellmann, Katja; Zymner, Rüdiger (Hg.): *Im Rücken der Kulturen*. Paderborn 2007.
- Gervais, Matthew; Wilson, David Sloan: *The evolution and functions of laughter and humor. A synthetic approach*. In: *The Quarterly Review of Biology* 80, 2005, S. 395-430.
- Hagedorn, Friedrich von: *Versuch einiger Gedichte oder Erlesene Proben Poetischer Neben-Stunden*. Hamburg 1729.
- Heine, Heinrich: *Historisch-kritische Gesamtausgabe der Werke*. Hg. von Manfred Windfuhr. 16 Bde. Hamburg 1975-97.
- Holz, Arno: *Werke*. Hg. von Wilhelm Emrich und Anita Holz. 7 Bde. Neuwied am Rhein, Berlin 1961-64.
- Holz, Arno: *Phantasmus*. Hg. von Gerhard Schulz. Stuttgart 1968.
- Huber, Martin; Winko, Simone (Hg.): *Literatur und Kognition. Bestandsaufnahmen und Perspektiven eines Arbeitsfeldes*. Paderborn 2009.
- Jannidis, Fotis: *Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie*. Berlin 2004.
- Jannidis, Fotis: *Analytische Hermeneutik. Eine vorläufige Skizze*. In: Uta Klein; Katja Mellmann; Steffanie Metzger (Hg.): *Heuristiken der Literaturwissenschaft*, S. 131-144.
- Kindt, Tom: *Von den Kulturen des Lachens zur Natur der Komik*. In: Martin Huber; Simone Winko (Hg.): *Literatur und Kognition*, S. 253-275.



- Klein, Uta; Mellmann, Katja; Metzger, Steffanie (Hg.): Heuristiken der Literaturwissenschaft. Disziplinexterne Perspektiven auf Literatur. Paderborn 2006.
- Lawick-Goodall, Jane van: Wilde Schimpansen. 10 Jahre Verhaltensforschung am Gombestrom. Reinbek bei Hamburg 1971.
- Luhmann, Niklas: Die Wissenschaft der Gesellschaft. Frankfurt a.M. 1992 [zuerst 1990].
- Mellmann, Katja: E-Motion – Being moved by fiction and media? Notes on fictional worlds, virtual contacts, and the reality of emotions. In: PsyArt. An Online Journal for the Psychological Study of the Arts 6, 2002, http://www.clas.ufl.edu/ipsa/journal/2002_mellmann01.shtml [Stand: 31.12.2002].
- Mellmann, Katja: Emotionalisierung – Von der Nebenstundenpoesie zum Buch als Freund. Eine emotionspsychologische Analyse der Literatur der Aufklärungsepoche. Paderborn 2006.
- Mellmann, Katja: Literatur als emotionale Attrappe. Eine evolutionspsychologische Lösung des „paradox of fiction“. In: Uta Klein; Katja Mellmann; Steffanie Metzger (Hg.): Heuristiken der Literaturwissenschaft, S. 145-166.
- Mellmann, Katja: Vorschlag zu einer emotionspsychologischen Bestimmung von ‚Spannung‘. In: Karl Eibl; Katja Mellmann; Rüdiger Zymner (Hg.): Im Rücken der Kulturen, S. 241-268.
- Mellmann, Katja: Biologische Ansätze zum Verhältnis von Literatur und Emotionen. In: Journal of Literary Theory 1, 2007, S. 357-375.
- Mellmann, Katja: Objects of „empathy“. Characters (and other such things) as psychopoetic effects. In: Jens Eder; Fotis Jannidis; Ralf Schneider (Hg.): Characters in Fictional Worlds. Berlin, New York [in Vorbereitung].
- Oatley, Keith; Mar, Raymond A.: Evolutionary pre-adaptation and the idea of character in fiction. In: Journal of Cultural and Evolutionary Psychology 3, 2005, S. 179-194.
- Schulz, Gerhard: Nachwort. In: Arno Holz: Phantasia, S. 129-155.
- Schwender, Clemens: Medien und Emotionen. Evolutionspsychologische Bausteine einer Medientheorie. Wiesbaden 2006 [zuerst 2001].
- Sprengel, Peter: Auf dem Weg zur *Bleischmiede*. Holz und Schlaf als „Klapphornisten“. In: Hofmannsthal-Jahrbuch 2, 1994, S. 79-110.
- Sprengel, Peter: Holz & Co. Die Zusammenarbeit von Arno Holz mit Johannes Schlaf und Oskar Jerschke – oder: Die Grenzen der Freiheit. In: Heinz-Ludwig Arnold (Hg.): Arno Holz. München 1994, S. 20-42.
- Stockwell, Peter: Cognitive Poetics. An introduction. London, New York 2001.
- Tišljar, Roland; Bereczkei, Tamás: An evolutionary interpretation of humor and laughter. In: Journal of Cultural and Evolutionary Psychology 3, 2005, S. 301-309.
- Tooby, John; Cosmides, Leda: Schönheit und mentale Fitness. Auf dem Weg zu einer evolutionären Ästhetik. In: Uta Klein; Katja Mellmann; Steffanie Metzger (Hg.): Heuristiken der Literaturwissenschaft, S. 217-243.
- Tsur, Reuven: Toward a theory of cognitive poetics. 2nd, expanded and updated edition. Portland 2008.
- Voland, Eckart: Virtuelle Welten in realen Gehirnen. Evolutionspsychologische Aspekte des Umgangs mit Medien. In: Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik 146, 2007, S. 7-22.
- Werner Wolf: Ästhetische Illusion und Illusionsdurchbrechung in der Erzählkunst. Theorie und Geschichte mit Schwerpunkt auf englischem illusionsstörenden Erzählen. Tübingen 1993.
- Winko, Simone: Verstehen literarischer Texte versus literarisches Verstehen von Texten? Zur Relevanz kognitionspsychologischer Verstehensforschung für das hermeneutische Paradigma der Literaturwissenschaft. In: Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte 69, 1995, S. 1-27.
- Zunshine, Lisa: Why we read fiction. Theory of mind and the novel. Columbus 2006.