

Zeitschrift: Colloquium Helveticum : cahiers suisses de littérature générale et comparée = Schweizer Hefte für allgemeine und vergleichende Literaturwissenschaft = quaderni svizzeri di letteratura generale e comparata

Herausgeber: Association suisse de littérature générale et comparée

Band: - (2012)

Heft: 43: Die Literatur und ihr Spiel = La littérature et son jeu

Autor: Klimek, Sonja / Reidy, Julian / Winkler, Markus

Vorwort: Vorwort : Die Literatur und ihr Spiel = La littérature et son jeu

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 26.11.2024

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Vorwort

Die Literatur und ihr Spiel / La littérature et son jeu

Das Thema „Literatur und Spiel“ hat Konjunktur. Neben den zahlreichen Forschungsbeiträgen von Thomas Anz¹ sind in diesem Zusammenhang auch zwei jüngst erschienene Sammelbände zu nennen, die sich der Poetologie literarischer Spieldarstellungen² und des Motivs des Glücksspiels in der deutschsprachigen Literatur annehmen.³ Der vorliegende Band reiht sich in dieses Paradigma ein; er versammelt unter dem bewusst offen formulierten Titel *Die Literatur und ihr Spiel* die Erträge des Jahreskolloquiums der Schweizerischen Gesellschaft für Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft, das im Juni 2012 in Bern stattfand.

Dabei war das Exposé zur Tagung weitgehend dem Spielbegriff der klassischen idealistischen Ästhetik verpflichtet, namentlich demjenigen Johan Huizinga: Spiel, schreibt Huizinga, sei

eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Raum und Zeit nach freiwillig angenommenen Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.⁴

- ¹ Siehe Thomas Anz, *Literatur und Lust. Glück und Unglück beim Lesen*, München, Beck 1998 (hier v.a. das Kapitel Literatur als Spiel, S. 33–76); ders., „Das Spiel ist aus? Zur Konjunktur und Verabschiedung des ‚postmodernen‘ Spielbegriffs“, *Postmoderne Literatur in deutscher Sprache: Eine Ästhetik des Widerstands?*, hg. v. Henk Habers, Amsterdam-Atlanta, Rodopi, 2000, S. 15–34; ders., „Spiel“, *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft Bd. 3*, Berlin, New York, de Gruyter, 2003, S. 469–472; *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Aspekte*, hg. v. Thomas Anz u. Heinrich Kaulen, Berlin, New York, de Gruyter, 2009.
- ² *Literatur und Spiel. Zur Poetologie literarischer Spielszenen*, hg. von Bernhard Jahn und Michael Schilling, Stuttgart, S. Hirzel Verlag, 2010.
- ³ *Hasard. Der Spieler in der deutschsprachigen Literaturgeschichte*, hg. v. Louis Gerrekens u. Achim Küpper, Würzburg, Königshausen & Neumann, 2012.
- ⁴ Johan Huizinga, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek, Rowohlt, 1987, S. 37.

Dass darin der Spielbegriff der Ästhetik und Pädagogik des deutschen Idealismus nachwirkt, mag ein Schiller-Zitat veranschaulichen. „Der Mensch“, schreibt Schiller bekanntlich im 15. der Ästhetischen Briefe,

soll mit der Schönheit nur *spielen*, und er soll nur mit der *Schönheit* spielen. Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.⁵

Bei Schiller besteht nun eine enge Beziehung zwischen diesem Spielkonzept und der Theorie der Idylle, wie seinem Epigramm „Der spielende Knabe“ zu entnehmen ist:

Spiele, liebliche Unschuld! Noch ist Arkadien um dich,
Und die freie Natur folgt nur dem fröhlichen Trieb;
Noch erschafft sich die üppige Kraft erdichtete Schranken,
Und dem willigen Muth fehlt noch die Pflicht und der Zweck.⁶

Dass es beim Kinderspiel indes nicht immer so zwanglos-idyllisch, sondern durchaus auch grausam und brutal zugeht – unerachtet der Bedeutung, die das Wort Kinderspiel als lexikalisierte Metapher im Deutschen hat – führt in diesem Band Yahya Elsaghés Eröffnungsaufsatz exemplarisch vor Augen.

Doch die moderne poetische Spiel-Idylle soll bekanntlich, wie es bei Schiller in *Über naive und sentimentalische Dichtung* heißt, nicht bei jener Kindheits-Idylle stehenbleiben. Vielmehr soll sie „den Menschen, der nun einmal nicht nach Arkadien zurückkann, bis nach Elysium“⁷ führen; sie soll also das arkadische Spiel ins utopische Ziel des dialektischen Kulturprozesses überführen. Die Verbindung von idealistischer Spieltheorie und Idyllentheorie zielt demnach bei Schiller auf die Aufhebung des Gegensatzes von kindlichem Spiel und zweckmäßiger, nützlicher Arbeit. Solcherart wird in der deutschen Ästhetik

⁵ Friedrich Schiller, „Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen“, *Schillers Werke*, hg. v. Benno von Wiese, Weimar, Hermann Böhlaus Nachfolger, *Nationalausgabe*, 1962, Bd. 20, S. 309–412, hier S. 359.

⁶ Friedrich Schiller, „Der spielende Knabe“, *Gedichte in der Reihenfolge ihres Erscheinens 1776–1799*, hg. v. Julius Petersen u. Friedrich Beißner, Weimar, Hermann Böhlaus Nachfolger, *Nationalausgabe*, 1943, Bd. 1, S. 233.

⁷ Friedrich Schiller, „Über naive und sentimentalische Dichtung“, *Schillers Werke*, hg. v. Benno von Wiese, Weimar, Hermann Böhlaus Nachfolger, *Nationalausgabe*, 1962, Bd. 20, S. 413–503, hier S. 472.

und Pädagogik das Spiel zum Inbegriff sich bildender und vollendender, freier Humanität.

Dies aber geschieht um den Preis der Exklusivität. Aus dem idealistischen Spielbegriff bleiben wichtige Aspekte der Semantik des Begriffs „Spiel“ ausgeschlossen. Im Deutschen und Französischen kann der Begriff ‚Spiel‘ beziehungsweise ‚jeu‘ auch das exakte Gegenteil der sich vollendenden Humanität meinen, nämlich den totalen Verlust des Menschseins in der unheilbaren Sucht nach dem Glücksspiel. Anders als das Englische, das zwischen ‚play‘, ‚game‘, ‚gambling‘ und ‚match‘ differenziert (wenngleich es durchaus Übergänge zwischen den Semantiken dieser Wörter gibt), sind die Lexeme ‚Spiel‘, ‚spielen‘ beziehungsweise ‚jeu‘ und ‚jouer‘ höchst vieldeutig. Sie führen uns auch in jene Bereiche menschlicher Wirklichkeit, von denen die klassisch-idealistische Spieltheorie nichts wissen will. Der Mensch soll, wie Schiller in dem oben zitierten Passus mahnt, „nur mit der Schönheit“ spielen. Zu ergänzen ist: Nicht mit Karten, nicht mit Roulette, und vor allem: nicht um Geld!

Das Exklusive dieses normativen Spielbegriffs hat bis heute begriffsgeschichtlich großes Gewicht. Huizinga erwähnt mitunter das Glücksspiel, geht aber darauf nicht als distinkte Spielkategorie ein. Caillois schließt diese Kategorie dann zwar in seine Systematik ein, aber um den Preis der Verharmlosung. Denn auch auf die Glücksspiele trifft ihm zufolge das Kriterium der „gratuité“ zu:

En effet, le jeu ne produit rien, ni biens ni œuvres. Il est essentiellement stérile. A chaque nouvelle partie, et joueraient-ils toute leur vie, les joueurs se retrouvent à zéro et dans les mêmes conditions qu’au premier début. Les jeux d’argent, paris ou loterie, ne font pas exception : ils ne créent pas de richesse, ils les déplacent seulement.⁸

Damit verträgt sich durchaus Johannes Hoffmeisters idealistisch-schulmeisterliche Verallgemeinerung: „Wenn dem Spiel der bestimmte Zweck der Übung, Kräftigung, des Wettstreits und des Kampfes um des Sieges willen gesetzt wird, hat es seinen eigentlichen Sinn verloren“⁹ – so zu lesen in seinem nach dem Zweiten Weltkrieg entstandenen, weit verbreiteten Wörterbuch der philosophischen Begriffe.

⁸ Roger Caillois, *Les Jeux et les Hommes*, Paris, Gallimard, 1958, S. 7.

⁹ Johannes Hoffmeister, *Wörterbuch der philosophischen Begriffe*, Hamburg, Meiner, 1955, S. 572.

Nicht nur für das Glücksspiel, auch für den Sport – der in einigen der hier versammelten Aufsätze zur Sprache kommt – ist in diesem Spielverständnis kein Platz. Und selbst in Tanja Wetzels noch recht neuem enzyklopädischen „Spiel“-Artikel¹⁰ der *Ästhetischen Grundbegriffe* kommen am Ende wohl Videospiele vor, nicht aber der Sport und schon gar nicht die verruchten Glücksspiele.

Die Literatur scheint seit jeher für die Spannweite des Spielbegriffs und des Phänomens Spiel wesentlich offener gewesen zu sein als die begriffliche Reflexion. Man denke an packende Dokumentationen unheilbarer Spielsucht wie Benjamin Constants Tagebücher oder an Fiktionen tödlicher Spielleidenschaft wie Arthur Schnitzlers Novelle *Spiel im Morgengrauen*. Besonders spannend im Hinblick auf die Frage, ob und gegebenenfalls wie denn das Hohe und das Niedrige, das Schöne und das Hässliche, das der Spielbegriff bedeuten kann, irgendwie miteinander zusammenhängen, ist Baudelaires Gedicht „Le jeu“, das in den *Fleurs du Mal* zum Zyklus der „Tableaux parisiens“ zählt. Dieses Gedicht ist die lyrische Vision einer schmutzigen Spielhölle, die von entmenschten, gespenstischen Wesen bevölkert ist – von gealterten Kurtisanen ebenso wie von illustren Poeten. Sie alle verspielen dort nicht nur ihr Geld, sondern auch und vor allem den letzten Rest ihrer Ehre. „Voilà le noir tableau qu’en un rêve nocturne / Je vis se dérouler sous mon œil clairvoyant“, sagt das Ich des Gedichts, das sogleich hinzufügt, dass es die selbstzerstörerische Leidenschaft der Spieler und Spielerinnen durchaus beneidet habe:

Je me vis accoudé, froid, muet, enviant,
 Enviant de ces gens la passion tenace,
 De ces vieilles putains la funèbre gaieté,
 Et tous gaillardement trafiquant à ma face,
 L’un de son vieil honneur, l’autre de sa beauté !
 Et mon cœur s’effraya d’envier maint pauvre homme
 Courant avec ferveur à l’abîme béant,
 Et qui, soûl de son sang, préférerait en somme
 La douleur à la mort et l’enfer au néant !¹¹

¹⁰ Tanja Wetzels, „Spiel“, *Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch*, hg. v. Karlheinz Berek u.a., Stuttgart, Metzler, 2003, Bd. 5, S. 577–618.

¹¹ Charles Baudelaire, „Le Jeu“, *Les Fleurs du Mal / Die Blumen des Bösen*, Übers. Guido Meister, München, Hanser, 2003, S. 250–251.

Die Spielsucht wird hier zum allegorischen Bild eines radikalen und satanischen Protests: Die Spielenden verspielen mit selbstzerstörerischer Leidenschaft die von der modernen Geldwirtschaft längst diskreditierten, da toten und nichtigen bürgerlichen Werte. Solcherart mobilisieren sie das von der bürgerlichen Normalität Verdrängte, aber mit der modernen bürgerlichen Großstadt-Welt untrennbar Verbundene, nämlich die schockartige Zerstörung gewachsener Traditionszusammenhänge. So gewinnt das Niedrige und Hässliche die Qualität des Erhabenen. Vielleicht bietet dieser Band Antworten auf die Frage, die man ausgehend von Baudelaires Gedicht stellen muss: Wie hängen das Hohe und das Niedrige, das der Spielbegriff zumindest im Deutschen und Französischen meinen kann, miteinander zusammen?

Überhaupt nähern sich die vorliegenden Erträge der Jahrestagung 2012 der SGAVL / ASLGC zum Thema „Literatur und Spiel“ aus mannigfachen Blickwinkeln dem Spielbegriff und seiner Verschränkung mit Literatur, bildender Kunst, aber auch der Ökonomie.

Yahya Elsaghe unternimmt eine sportgeschichtlich fundierte Annäherung an Thomas Manns Erzählung *Wie Jappe und Do Escobar sich prügelten*. Er vermag zu zeigen, dass der Text gleichsam eine spieltypologische Kippstelle zur Darstellung bringt: Das ‚deutsch‘ konnotierte gemeinschaftliche Turnen wird in der erzählten Zeit sukzessive abgelöst durch originär ‚angelsächsische‘ Wettkampftypen wie Boxen, Fußball u. ä., die sich unter Roger Caillois’ Begriffe des ‚agon‘ oder der ‚compétition‘ subsumieren lassen. Diese spannungsvolle kulturhistorische Entwicklung zeichnet Elsaghe anhand von Manns Erzählung nach und reflektiert dabei auch die „nationalkulturellen Weiterungen“ dieses „Substitutionsprozesses“.

Einen historischen Überblick über die Spieltheorie als mathematische und ökonomische Disziplin, ausgehend von Blaise Pascal, bietet der Beitrag von **Alain Haurie**.

Ausgehend von der Frage nach der Vergleichbarkeit unterschiedlicher Medientypen beleuchtet **Annette Simonis** das Spiel als potenzielle Meta-Kategorie im Dienste medienübergreifender Analyse und Reflexion. Das Denken und Schaffen der Surrealisten steht dabei paradigmatisch für eine ludische Konzeption von Kunst, die Mediengrenzen überschreitet. Produktive Aneignungen dieses „ludischen Elements“ ortet Simonis besonders bei René Magritte und Paul Delvaux, in deren Werken inter- und transmedialen Aspekten eine wichtige Bedeutung zukommt. Der Spielbegriff scheint Simonis be-

sonders geeignet zur Auseinandersetzung mit Kunstformen, für die traditionelle Werkbegriffe immer weniger in Anschlag zu bringen sind, für künstlerische Praktiken nämlich, denen in der Postmoderne immer auch ein ludischer Referenzcharakter zukommt.

Auf Caillois' Terminologie nimmt auch **Dagmar Reichardt** in ihrem Vergleich zweier Werke von Giuseppe Bonaviri und Paul Willems Bezug. Ihre poetologisch interessierte Studie macht Bonaviris Roman *Il fiume di pietra* als Manifestation des von Italo Calvino inaugurierten Prinzips der ‚leggerezza‘ lesbar; in Willems' Theaterstück *La ville à voile* sieht Reichardt sodann das vom Belgier selbst geprägte Konzept eines ‚jeu du décalage‘ am Werk. Den beiden verglichenen Texten scheinen mithin unterschiedliche, aber doch im Kern ludische Züge zu eignen, und sie teilen ein produktions- und wirkungsästhetisches Interesse an einer Bearbeitung der durch den Zweiten Weltkrieg ausgelösten Traumata.

Till Kuhnle nimmt Peter Handkes Parabel über *Die Angst des Tormanns beim Elfmeter* zum Anlass für Reflexionen über den Ernst des Spiels im Allgemeinen und des Sports im Besondern, mit Seitenblicken auf Claude Simon, Henri Bergson, Roger Caillois, Umberto Eco und andere Autoren.

Dass im 16. Jahrhundert Bilingualität und Digraphie patente Mittel waren, um auszudrücken, was der Anstand eigentlich auszudrücken verbot, zeigt **Dominique Brancher**. Mit unterschiedlichen analytischen Strategien enthüllt sie in ihrem Aufsatz das suggestive Potenzial ihres frühneuzeitlichen Textkorpus.

Ruth Florack beschäftigt sich mit dem um 1700 noch nicht negativ konnotierten Spiel-Charakter der Galanterie als Gesellschaftsnorm. Sie betrachtet dazu Romane von Thomasius und Bohse, die das Spielerische ihrer impliziten Poetik als legitime Form der unterhaltenden Belehrung ausstellen. Damit vergleicht sie das Spiel in den Romanen der Madame de Scudéry, im Briefwechsel zwischen Sigmund von Birken und Catharina Regina von Greiffenberg sowie in einem Brief-Steller August Bohses aus Deutschland. Dabei stellt Florack fest, dass in Frankreich galante Literatur ein Teil der galanten Hofkultur war, während sie in Deutschland die fehlende gelebte Galanterie quasi ersetzen sollte.

Thomas Claviez unternimmt eine komparatistisch motivierte Relektüre von Friedrich Schillers *Briefen über die ästhetische Erziehung des Menschen* unter dem Blickwinkel der Philosophie Jacques Rancières, in dessen Denken Schillers *Briefe* und insbesondere sein Konzept des

„freien Spiels“ eine tragende Rolle spielen. Claviez konturiert in seinem Aufsatz die Rolle von Schillers Spielbegriff in Rancières Denken und demonstriert darüber hinaus, dass und in welchen Punkten ein politisch und emanzipatorisch ausgerichtetes Verständnis der schillerschen *Briefe* in Rancières Werk an Grenzen stößt.

Als subtiles hermeneutisches Spiel mit dem Rezipienten macht **Oliver Lubrich** die auf den ersten Blick streng realistische Erzählung „I have a thing to tell you“ von Thomas Wolfe lesbar. Die akribisch geschilderte Abreise des Protagonisten aus dem olympischen Berlin im Jahr 1936 entpuppt sich als symbolisch stark aufgeladene Versuchsanordnung, als eine Art Vexierspiel, das vom Leser entschlüsselt werden muss.

Sandro Zanetti behandelt die rhetorische Figur der Paronomasie in Texten von Nietzsche, Roussel und Joyce. Das Wortspiel findet hier rein auf der Ebene des Klangs oder Druckbildes (des „signifiant“, mit Saussure gesprochen) statt. Zanetti arbeitet heraus, wie bei den drei von ihm gewählten Beispielautoren die Figur der Paronomasie nichtsdestotrotz eine semantische Dimension entwickelt, die zentral für die Poetik der betreffenden Texte ist.

Dass die Regeln des Spieles Literatur keinesfalls universell sind, zeigt **Fabien Pillet** am Beispiel der vereinnahmenden westlichen Rezeption fernöstlicher Literatur.

Anhand einiger Beispiele aus mehreren Jahrhunderten zeichnet **Tobias Lambrecht** in seinem Beitrag die Geschichte des Glücksspielers und seiner Verknüpfung mit dem Moral-, genauer gesagt mit dem Ehrdiskurs in der Weltliteratur nach. Von August Wilhelm Iffland, Fjodor Dostojewskij und Ian Fleming kommt er zum Zeitgenossen Helmut Krausser und stellt dabei fest, dass semantische Kodierungen des Glücksspiels in der Postmoderne nur vordergründig den traditionellen Deutungsrahmen des Ehrbegriffs verlassen haben, wobei nicht selten gerade das Element des Ludischen genutzt wird, um Kritik an der Durchökonomisierung aller Gesellschaftsbereiche zu üben.

Sonja Klimek betrachtet eine bisher von der Literaturwissenschaft wenig beachtete Mischform literarischen Erzählens und Spielens, nämlich die so genannten „Pen-&-Paper- oder Erzähl-Rollenspiele“, die vor allem die Jugendkultur der 1990er Jahre international stark geprägt haben. Dazu arbeitet sie zunächst die Geschichte dieser interaktiven Literaturform auf, klassifiziert die diversen generisch verwandten, aber nicht-literarischen Formen des Rollenspiels

und beschreibt sodann die Besonderheiten des Erzähl-Rollenspiels aus spiel- sowie erzähltheoretischer Sicht. Besonderes Augenmerk richtet sie dabei auf die Rolle von ästhetischer Illusion, Identifikation mit dem fiktiven Helden-Charakter und Immersion in die Storyworld im Prozess des erzählerischen Spielens.

Im Aufsatz von **Jean Rime** rückt mit dem Arlequin eine Spiel-Figur aus dem Grenzbereich von Theater und Journalismus in den Fokus. Der Arlequin *als* Journalist verlässt gleichsam den Bereich des Theaters und verschafft sich, wie Rime zeigt, in anderen Diskursen Geltung.

Die Herausgeber danken der Schweizerischen Akademie der Geistes- und Sozialwissenschaften für die großzügige finanzielle Unterstützung, die das Berner Kolloquium und die vorliegende Veröffentlichung der Erträge des Kolloquiums ermöglicht hat.

Sonja Klimek, Julian Reidy, Markus Winkler