

DIETRICH HARTH

Texte spielen

Notizen zu einer Lücke im didaktischen Sortiment

Wenn Christo den Berliner Reichstag verpacken will, dann erwägen diejenigen, die das Gebäude verwalten, ob das „künstlerisch Wertvolle“ einer solchen Aktion mit der Würde des Objekts vereinbar ist. Und sie kommen zu dem Schluß, die Verhüllung mache dem Bürger bewußt, welchen geschichtlichen Wert das Verhüllte besitze. Der Politiker als Interpret des Künstlers – das führt fast zwanghaft zu didaktischen Schlußfolgerungen. Das Spiel hat Ernst zu sein. Die Faltenlandschaften, die aus den Nylonbahnen über der Architektur hervorgehen, repräsentieren die Zuckerkruste über der bitteren Pille monumentaler Geschichtsbedeutung, eine Bedeutung, die der Bürger zu schlucken hat.

Das Argumentationsmuster ist alt; aber ist es gerechtfertigt? Christos Aktion bringt das historische Monument zum Verschwinden, es wird zur unheimlichen Schneiderpuppe, zum Negativ einer andern Form, die sich auf der Oberfläche des geschmeidigen Materials entfaltet. Die drapierte Form reizt das Auge, und die Wahrnehmung des Betrachters kann von ihm selber als etwas Seltsames erfahren werden, prüft er sein Verhältnis zu dem, was er vor der Verhüllung sah. Aber Christo legt bei seinen Aktionen Wert auf etwas anderes. Er beginnt seine Projekte um des gemeinsamen Handelns willen. Viele, die mit Kunst bisher nichts im Sinn hatten, sollen in dieses Handeln einbezogen werden. Die Aktion mag sinnlos erscheinen, da sie sich selbst genügt, ohne einen andern als den Zweck der flüchtigen Erscheinung zu verfolgen. Aber gerade die am alten Begriff des Kunstwerks gemessene Wirkungslosigkeit macht die Beteiligten zu potentiellen Spielern. Potentielle Spieler sind sie deshalb, weil ihre Arbeit, eine Arbeit von Zubringern, Technikern und Handwerkern, entlohnt wird und sich darin nicht von der Tätigkeit anderer Lohnarbeiter unterscheidet. Und doch ist es ein wesentlicher Unterschied, ob ihre Arbeit unter die Kategorie der Dienstleistungen gehört, oder, wie im vorliegenden Fall, nur die Wahrnehmung befriedigt. Da ich nicht weiß, wie die Mitarbeiter Christos ihre Arbeit verstehen, nenne ich sie *potentielle* Spieler. Es kommt auch

nicht auf das Besondere des Falles an; er veranschaulicht nur, wie Spiel und Arbeit dort eine Verbindung eingehen können, wo das Endprodukt sich ohne praktischen Zweck darbietet, wo es – mit andern Worten – keine bestimmte Funktion erfüllt.

Läßt sich das, was Christo zeigt, kaum noch Produkt nennen, so trifft solche Charakterisierung in vollem Umfang ebenso auf jene literarischen Texte zu, für die einst der Name „sprachliches Kunstwerk“ kurante Münze war. Auch diese, inzwischen unter dem nüchternen Fremdwortetikett „ästhetische Texte“ gehandelten Gebilde haben Anteil an Arbeit und Spiel. Ihre innere Konstruktion gibt der formativen Arbeit des Künstlers Ausdruck, ohne daß dieses Tun in irgendeiner Weise Lohn, Nutzen oder bestimmte Wirkungen zum Ziel haben muß. Noch die mimetisch angelegten Erzählungen Fontanes verweigern sich der genauen Funktion. „Der Kommerzienrat van der Straaten, Große Petristraße 4, war einer der vollgültigsten Finanziere der Hauptstadt . . .“ Selbst wenn die Eigennamen im Berliner Adressbuch von 1880 überprüfbar wären, im Roman spielen sie nur insofern eine Rolle, als sie den Spielraum hervorbringen, den die Grenzen des fiktionalen Textes in ähnlicher Weise abstecken wie Christos Zeitplan die seiner Aktionen.

„Eine Rolle spielen“, „Spielraum“ sind Wendungen der Alltagssprache und zugleich der Theaterpraxis. Und die gemeinverständliche Rede von Darstellen und Handeln gilt gleichermaßen für artistische wie alltägliche Verhaltensweisen. Will man ihr Verhältnis zum Spiel bestimmen, so wird man nicht zögern, sie als dessen wesentliche Tätigkeitsformen zu bezeichnen. Der Arbeitende handelt nicht und stellt nichts dar, er stellt her; sein Verhalten ist dem Material und – im Sinne des Ideals – dem Gesetz des Bedürfnisses unterworfen, heute dem Gesetz einer Apparatur, die ihm, dem Arbeitenden, ihre eigene Funktionalität zudiktiert. Im technischen Vollzug der Arbeitswelt wäre Spielen eine unangemessene Metapher.

Frühere Definitionen des Spiels haben diesen Gegensatz berücksichtigt. Spiel ist, wie Kant bemerkt, eine „Beschäftigung, die für sich selbst angenehm ist“.¹ Sie ist nicht an ihrer Wirkung zu messen. Schiller beobachtete am allgemeinen Sprachgebrauch, daß mit dem Wort Spiel bezeichnet wird, „was weder subjektiv noch objektiv zufällig ist und doch weder äußerlich noch innerlich nötig.“² Notwendigkeit und Zufall werden ausgeschlossen von dem, was für sich selbst besteht. Dem hat bei fortentwickeltem Stand der Kunst und der Gesellschaft Adorno entgegengehalten, daß Spiel in seiner formalen Gestalt an den Nötigungen der Praxis teilhat. „Das Wiederholungsmoment im Spiel ist das Nachbild unfreier Arbeit.“³ Was andere an der Herkunft des Spiels aus dem Ritual

beobachteten, wird hier zum Bestimmungsgrund für das Moment des Unfreien in einem der Intention nach freien Verhalten.

Nun ist das Moment der Wiederholbarkeit eine Komponente der materiellen Formbeständigkeit. Literarische Texte, einmal schriftlich fixiert, können immer wieder gelesen und gespielt werden. Die Lektüre muß deshalb nicht zum Ritual verkommen. Anders liegt die Sache dort, wo der Konstruktionsplan selber zum Ritual geworden ist, wo die Schablone herrscht und den ästhetischen Blick von Autor und Leser auf immer wieder gleiche Darstellungs- und Handlungszüge festlegt. Hier ist der ästhetische Blick in seiner Fähigkeit behindert, einen eigenen Spielraum aufzubauen. Spielen heißt unter dem Diktat der Schablone: die ritualisierten Züge mechanisch nachzuziehen, die dem Auge vorgestanz sind.

Der ästhetische Blick hingegen, der die Erfahrung in eine neue Perspektive einrückt, schafft Änderung der Form und verläßt die ritualisierte Bahn. Am Grad seiner Darstellungsintensität läßt sich entscheiden, ob er dem Blick des Lesers wohlfeil sich anbietet oder ihm Widerstand entgegensetzt, einen Widerstand, der zugleich die Verlockung enthält, die den Spielraum des Textes konstituierenden Rollen zu verstehen, sich an ihrer Herausforderung zu messen. Noch im Kampf- und Glücksspiel ist etwas von jener Entlastung zu spüren, die sich einstellt, wenn die starre Logik von Mittel und Zweck aufgehoben wird. Doch ist die Spannung dort durch ein Äußeres motiviert, sie stammt nicht aus der inneren Intensität des Im-Spiel-Aufgehen-Wollens, wie es etwa dem Tanz zugrunde liegt. Im Tanz verwirklicht sich die Praxis des Spielens in reiner Form. Handlung und Bewegung fallen mit der Darstellung zusammen, bloß um dem ästhetischen Blick zu genügen; die Schritte gehen im Schreiten auf, sind nicht Mittel zur Erreichung eines außerhalb liegenden Ziels.

discours = O; Paul Valéry's Formel für die absolute Poesie wird nur am Modell des Tanzes verständlich.⁴ Diskursivität aus der poetischen Sprache zu tilgen, führt zum Lettrismus, zur graphischen Qualität der schriftlichen Notation. Valéry aber dachte an die musikalische Konstruktion der poetischen Sprache, an ein System der poetischen Grammatik, das sich der Formen des Alltagsdiskurses bedient wie der Tanz der Bewegungsformen zielgeleiteten Handelns.

Der Vergleich mit dem Tanz gibt Aufschluß über den Systemcharakter des ästhetischen Textes. Er entwickelt innerhalb umfassender Systemstrukturen (Gattungsregeln) eine Formengrammatik aus sich selber. Er entwickelt sie, das heißt, er baut sich mit dem Schwung einer immanenten

Bewegung, die der des Tanzes analog ist, vor dem ästhetischen Blick des Zuschauers und Lesers auf. Spiel und ästhetischer Text haben eines gemeinsam: sie sind, phänomenologisch betrachtet, eigendynamische Prozesse von bestimmter Begrenzung. Der ästhetische Text will nicht bloß aufgrund einer von ihm bezeichneten Nachricht nachvollzogen werden. Da auch in ihm Handlung, Darstellung und Bewegung zusammenfallen, muß der Leser sich mit ihm vermitteln, er hat den strukturellen Vollzug von Handlung, Darstellung und Bewegung sozusagen seiner eigenen Erfahrung zu assimilieren. Das geschieht in der Lektüre nicht selten bis hin zur Mimesis des Dargestellten.

Man hat den Akt des Lesens Aktualisierung und Konkretion genannt und mit diesen Begriffen die Lesehandlung als aus- und aufführendes Spiel charakterisiert. Zwar ist der ästhetische Text keine Partitur, deren Notationen in Ausdrucksbewegungen und Töne umzusetzen wären; die Lautgedichte Ernst Jandls und Gerhard Rühms bilden Grenzfälle; aber er bindet den Leser an die Rolle des Mitspielenden. Gewiß ist die Bindung des Lesers lockerer als die des Musikinterpreten, wird dieser doch mit Zerstörung des Ausdrucks bestraft, sobald er frei assoziiert; auch hier gibt es die Ausnahme: die Improvisation, die auch in der Komposition stärker denn je die notierte Formvorschrift sprengt. Der Leser ist in anderer Bedeutung freier, er kann Konnotationen assoziieren, ohne daß der Text sich dafür rächt. Schon der Konstrukteur des ästhetischen Textes selber kann mit Freiheit die Tatsache nutzen, daß in jedem Spiel das Etwas, womit man spielt, auch mit den Spielern spielt. Daß er mit sich etwas geschehen läßt, unterscheidet den Spielenden vom zielbewußt Handelnden. Deshalb gehört zur Grammatik des Spiels eine Einstellung, die Anerkennung und Gegenseitigkeit umfaßt. Spielverderber ist derjenige, der die Gegenseitigkeit aufkündigt.

Was in der allgemeinen Bestimmung des Spielbegriffs gilt, findet seine Grenze, sobald verschiedene existente Formen des Spielens und die Phasen ihrer Entwicklung zu unterscheiden sind. Natürlich gibt es Leistungsspiele, sportive, Wettkampf-, Brettspiele usw. Es sind typische Erwachsenenspiele, die oft desavouieren, was an der Selbstvergessenheit der Kinderspiele wie Magie wirkt. Leistungsspiele folgen komplizierten Regeln und setzen Lernprozesse voraus. Ist der ästhetische Text ins „Gebilde“ verwandeltes Spiel,⁵ so erheischt er vom Leser keine geringere Anspannung. Der Lesende muß ins Spiel hineinkommen können. Je komplizierter die Spielstruktur, desto höher die Anforderung an den ästhetischen Blick des Mitspielers. Schließlich usurpiert die Lust am ästhetischen Spiel den Namen Erkenntnis und erscheint als höchste Sublimation einer Bewegung,

die auf anderer Stufe und in anderer Situation auf Leiblichkeit angewiesen war.

Der ästhetische Spielbegriff bezeichnet eine evolutionäre Steigerungsform entlasteten Handelns, die ontogenetisch wie phylogenetisch gilt. Denn die aus sich selbst herausrollenden Spielstrukturen der Kunst können erst entstehen, nachdem die Menschen gelernt haben, die äußere Natur zu regulieren und in die innere empirisch einzudringen. Im ästhetischen Spiel überlebt in sublimierter Form ein magisches Residuum, in dem gesellschaftliche, gegenständliche und ichbezogene Wahrnehmungen als ein zuinnerst Zusammenhängendes erfahren werden. Poetische Erzählung und Drama halten diesen Aspekt bis heute fest.

In der Geschichte des Individuums antwortet darauf das Vorwärtsgen vom Spielen über das Lernen zur produktiven Arbeit. Schon daß wir vom Spielalter sprechen können, beweist aber die relative Unabhängigkeit der Kinder moderner Gesellschaften von äußeren Naturzwängen. Aus der Sicht der Erwachsenen sind die Spiele des Spielalters mit ihrer spezifischen Grenzverwischung zwischen Fantasie und Wirklichkeit Experimente der Fremd- und Selbsterfahrung. Das Ding, mit dem das Kind spielt, ist ihm ebenso elastischer Widerstand, wie das andere Ich, mit dem es physisch zusammenstößt. Die erste Sublimierung des frühen Spieltriebs in der Latenzperiode lenkt die Antriebs- und Experimentierkräfte auf solche Ziele, die gesellschaftlich allgemein gebilligt werden. Aber weiterhin bleibt die Erbschaft des Spielalters in jener schier grenzenlosen Fantasie erhalten, sich in allen Gestalten und Identitäten, denen man begegnet, zu verwirklichen. Wie spielerisch auch immer die frühen Identifikationen mit vorgefundenen Rollen sind, sie trainieren die Bereitschaft, sich schließlich bruchlos mit der Welt der Erwachsenen zu identifizieren. So der normale Lauf der Dinge, wie ihn die idealtypische Rekonstruktion entwirft. Moderne Entwicklungs- und Sozialisierungstheorien geben diesem Lauf wenig Vorschub auf ein Überleben des Spielerischen.

Das macht sich nicht folgenlos dort bemerkbar, wo es nach dem Willen der Gesellschaft ernst zuzugehen hat, in der Schule. „Ernst ist Größe in Handlung.“ Da liegt der Unterschied, denn Spiel ist, der gleichen Quelle zufolge, „Schein von Handlungen.“⁶ Auch wenn man solchen, Ethisches und Ästhetisches auseinanderhaltenden Definitionen nicht zustimmen möchte, die Schule behauptet ihre Größe als Institution ernsthaften Lernens. Doch würde diese Größe restlos verschoben, garantierte sie nicht auch Spielräume, in denen die Identifizierung mit der Sache probeweise und unter dem Vorbehalt einer zwecklosen Selbstgenügsamkeit erfolgen könnte. Spielalter und Schulalter sind gewiß zu unterscheiden, geht es

darum, Entwicklungsphasen kunstvoll zu etikettieren. Doch der Einbruch des Realitätsprinzips ins Leben muß nicht notwendig mit der Idealisierung von Leistungs- und Gesinnungsgrößen verbunden werden.

Vorwärtstreibend ist die konstruktive, nicht die adaptive Fantasie. So sind die Steigerungen des Wahrnehmungsvermögens, die zwischen dem zehnten und fünfzehnten Lebensjahr beobachtet werden, Voraussetzungen dafür, die Fähigkeit zu formalen Operationen zu entfalten. In dieser Lebenszeit werden wesentliche Technologien der Kultur erworben und der Kognition zum inneren Plan. Noch liest der Schüler indessen gleichzeitig schöne Literatur mit der Unbefangenheit eines Wilden, den nicht die Finessen der Form kümmern, sondern den die Religion des Inhaltlichen in Bann hält. Die fiktive Rolle verlockt zur Identifizierung, aber ihre Sprache wird nicht in Distanz gebracht, ihre Strenge ist die der Autorität. In dieser Zeit mag vieles verloren gehen, was später nicht mehr einzuholen ist. Wie oft verzweifelt die Unschuld des Lesens an dem Verlangen der Lehrer, der „Größe“ zu huldigen, wo sie dem „Schein“ willig verfallen möchte. Unkritische Haltung, die sich rächt, wenn das natürliche Interesse an der Sache übergeht in das an der eigenen Subjektivität.

Das erwachende Autonomiebestreben des Ich ist der Ursprung des ästhetischen Blicks. Jetzt erfährt der Heranwachsende bewußter die Formen der Erscheinungen und Gebilde, indem er, während er wahrnimmt, sich selber erfährt. Jetzt bildet er jene Sensibilität für Sprache aus, die in der Schule auf den Um- und Abwegen kanonischer Güter und Haltungen so jäh sich verliert. Wie von selber bewegt sich in Sprüngen die Sprachkompetenz weiter und wird blockiert durch Klassiker, klobig wie Reichtagsgebäude, von Verwaltern der Bildung als Zeichen der „Größe“ anerkannt und in Lehrplänen verwahrt.

Doch der Aspekt des Spielerischen kann niemals ganz untergehen im Ernst des Bildungsgeschäfts. Wenn literarische Erfahrung primär Erfahrung mit und in Sprache ist, dann wäre dieser Aspekt für eine Sozialisationsstufe neu zu beleben, auf der – bei gegebenen sozialen und kognitiven Voraussetzungen – Fantasienspiele in der sublimierten Form sprachlicher Improvisationen sich äußern.

Die Bedingungen, unter denen das geschehen mag, sind hier nicht didaktisch zu erörtern. Es kann nur an das erinnert werden, was möglich ist. Was aber ist möglich? Die Aufgabe eines bestimmten Kanons und einer den Spielcharakter ästhetischer Texte vernachlässigenden Haltung? Ja. Der Spielbegriff umfaßt vieles. Er bezieht sich auf die Art, wie man mit den Gegenständen umgeht, indem sie mit einem selber umgeht. Spielend

herrscht man nicht über sie, sie lassen sich inszenieren – die Texte z. B., laut lesend, agierend, teilnehmend an dem, was sie als Handlungen wollen und nicht wollen. Der „Schein von Handlung“ verweist aufs Subjekt, auf dessen Vorstellungs- und Imaginationsspiele, Spiele, die sich wiederum in Sprachhandlungen äußern wollen.

Von Brentanos *Ponce de Leon* bis Queneaus *Exercices de Style* bietet die literarische Tradition ein umfangreiches Repertoire an Spielmaterialien. Wort- und Sprachspiele, die nicht nur die sprachliche Assoziationsfähigkeit beleben, sondern auch dazu anregen, ähnliches zu versuchen. Lessings heuristisches Prinzip, aus gegebenen Texten durch Kombination und Variation der Situationen und Elemente etwas Neues zu erfinden, ist so veraltet nicht.⁷ Vorgefundene Texte als Material zu nutzen, um durch Reduktion des Sprachvolumens zu ‚verdichten‘, ist keine geringfügige Möglichkeit, spielerisch Wörter zu züchten und Sätze zum Reden zu bringen. Die Zeitungen, „diese Brunnenstuben der Dichtkunst“,⁸ sind voll von solchen Möglichkeiten. Wie Franz Hohler aus Zurufen „Wegwerfgeschichten“ zu machen, oder wie Arno Schmidt „Gedankenspiele“ mit eigenwilliger Notation zu dreheln, das setzt Erfahrung und Übung voraus und die Fähigkeit, das virtuos zum Kunstmittel zu steigern, was in jeder Sprachhandlung virtuell sich vollzieht. Aber auch virtuose Spiele sind Spiele. Texte spielerisch zu erzeugen, als Spiele sich ausweisende Texte zu aktualisieren, das sind Möglichkeiten für den Literaturunterricht. Aber gehen wir noch darüber hinaus. Die Lesbarkeit eines ästhetischen Textes läßt sich als dessen Spielbarkeit begreifen. Ich habe den Text verstanden, wenn ich weiß, wie er zu spielen ist.

Man hat den literarischen Text als Handlung bezeichnet.⁹ Dem möchte ich nur dann zustimmen, wenn hinzugefügt wird, daß er im Unterschied zum alltäglichen Sprechakt eine Spielhandlung verlangt. Die Realitätsebene dieser Handlung haben wir uns angewöhnt, mit dem Begriff der Illusion zu umschreiben, und die Bedeutung dieses Begriffs liegt zwischen Gespielt- und Getäuschtwerden. Die Illusion des Lesers ist indessen nicht mit der eines wirklich Handelnden zu verwechseln, der einer falschen Einschätzung der Realität aufsitzt. Es ist die Eigenart des im Spiel akzeptierten Scheins, daß man sich bewußt von ihm täuschen läßt. Wie sehr der Spielende sich auch vergessen mag, er überläßt sich niemals jenem fast dinglichen Zwang, wie er im Handeln des Alltags herrscht. Er ist stets auch bei sich selbst, da das Spiel sein Ziel in sich selber hat. Die Anspannung der physischen, kognitiven, ästhetischen Vermögen, die es verlangt, um bis an den Rand seiner Möglichkeiten erfüllt zu werden, werden dem spielenden Subjekt zum Gegenstand eigener Aufmerksamkeit. Wenn irgendwo, dann

liegt in dieser Rückwendung des Spielenden auf sich selbst die Rechtfertigung für den Umgang mit ästhetischen Texten in der Schule.

Die Selbsterfahrung der subjektiven Vermögen, die sich aus dem vom Spiel hervorgerufenen Wechsel zwischen Anspannung und Zerstreuung ergibt, findet in dem Bedürfnis Ausdruck, mit andern über das zu reden, was man während des Lesens getan hat. Meinungen, Behauptungen, Hinweise und belegende Gesten über das Gelesene interpretieren nicht nur den Text, sondern auch die Handlungen dessen, der ihn realisiert; und sie verlangen, in der Gruppe geäußert, nach Kritik, Begründung und schließlich nach einem neuen, verbesserten Vollzug der Lektüre. Wird diese Doppelperspektive des Lektürevollzugs nicht bewußt, so bleibt der Text nur ein Konglomerat von Anlässen über dies oder das zu reden, er zerfällt in die Bruchstücke des zufällig Bemerkten, ohne daß die Einzelheit als Moment innerhalb einer Vollzugsbewegung notiert wird. Der Begriff des Spiels richtet die Aufmerksamkeit des Lesenden aber gerade auf den Zusammenhang einer durch Regeln konstituierten, begrenzten Einheit, an die der Lesende sich zurückzuwenden hat, wie frei auch immer seine Assoziationen über das Geschriebene hinauschießen. Dieses Loslassen im freien Gedanken und das Einhalten im Vollziehen der gegebenen ‚Partitur‘ markiert einen Spielraum, in dem Schlemihls Schatten über diesen hinauswächst.¹⁰

Anmerkungen

¹ *Kritik der Urteilskraft*, § 43.

² *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, 15. Brief, 5. Abs.

³ *Ästhetische Theorie*, Ges. Schr., Bd. 7, Frankfurt 1972, S. 471.

⁴ *Les Cahiers*, Bd. XX, S. 649.

⁵ H.-G. Gadamer, *Wahrheit und Methode*, Tübingen²1956, S. 105f.

⁶ F. Schlegel, *Athenäums-Fragmente* 419 u. 100.

⁷ Vgl. die fünfte der Abhandlungen über die Fabel: „Von einem besonderen Nutzen der Fabeln in den Schulen.“

⁸ h. arp, *wortträume und schwarze sterne*, Wiesbaden 1953, S. 9.

⁹ K. Stierle, *Text als Handlung. Perspektiven einer systematischen Literaturwissenschaft*, München 1975.

¹⁰ Vf. dankt dem „Ästhetischen Teetisch“ für vielerlei Anregungen.