

TAGUNGSBERICHT ZUR NACHWUCHS-TAGUNG:
SPIELRÄUME UND RAUMSPIELE IN DER LITERATUR

FU BERLIN, 4.-5. JULI 2014

Bericht von Janek Scholz (Aachen)

Die Verbindung von Spiel und Raum weist auf eine grundlegende Interdependenz zweier kulturtheoretischer Schlüsselbegriffe hin, deren systematische Verschränkung in der Forschung bislang aussteht. Die Nachwuchstagung „Spielräume und Raumspele in der Literatur“ vom 4. bis 5. Juli 2014 an der Freien Universität Berlin hat sich daher zum Ziel gesetzt, Spielräume und Raumspele in der Literatur in ihrem Wechselverhältnis herauszuarbeiten und theoretisch wie werkanalytisch fruchtbar zu machen. Die beiden Veranstalterinnen, JULIA DETTKE und ELISABETH HEYNE, organisierten mit Mitteln der Frauenförderung der FU und der DFG-geförderten Emmy Noether-Gruppe „Bauformen der Imagination“ eine zweitägige Tagung, in der es darum ging, Raumtheorie und Spieltheorie in der Literaturwissenschaft zusammen zu führen und einer gemeinsamen Betrachtung zu unterziehen. Dettke und Heyne folgten bei der Wahl der Tagungsbeiträge einer stringenten konzeptuellen Linie, wodurch die Tagung thematisch einheitlich und inhaltlich schlüssig blieb. In vier Panels wurden zunächst „Spielräume der Theorie“, dann „Figurationen von Raumspele“, „Spele mit dem Textraum“ und abschließend „Grenzräume des Speles“ analysiert. Einstieg und Abschluss der einzelnen Panels wurden durch Keynote-Vorträge und Panel-Responzenzen deutlich markiert; für erstere konnten PROF. DR. GERHARD NEUMANN, PROF. DR. ASTRID POIERBERNHARD und DR. REGINE STRÄTLING gewonnen werden. Die Panel-Responzenzen wurden von DR. SONJA KLIMEK, DR. DAVID WACHTER und DR. BERNHARD METZ übernommen.

Das erste Panel, „Spielräume der Theorie“, wurde mit einem Vortrag von PROF. GERHARD NEUMANN eröffnet, in dem er Spieltheorie und Deutungsraum anhand von Roger Caillois' *Les jeux et les hommes* zusammenführte. Er begann bei den 1933 gehaltenen Rektoratsreden Heideggers und Huizingas, um dann auf Caillois einzugehen und dessen Spieltheorie der Theorie Huizingas gegenüberzustellen. Als Deutungsraum betrachtet Neumann den imaginären Raum und das Spiel als Zwischenzone, in der Entscheidungen erwogen werden. Bezeichnend seien hierbei sowohl die Figur des Spielverderbers, als auch die Rolle der Lücke als Quelle des Überschusses und der Unvorhersehbarkeit sowie als Ort der Kreativität.

Literatur entstehe auf der Grenze zwischen Spiel und Raum, durch Reibung, durch poetischen Überschuss. Neumann demonstrierte seine Überlegungen schließlich am Text *Der Hungerkünstler* von Franz Kafka und wies an diesem die vier Caillois'schen Spieltypen nach: *agôn* im Wettstreit mit Anderen, *alea* in der Wette mit den Wärtern, *mimikry* indem große Figuren der Weltgeschichte nachgespielt werden und *ilinx* indem der eigene Körper durch den Hunger verzehrt wird. Ihm folgte der Vortrag DR. KATHARINA GRABBES „Zur räumlichen Dimension des Imaginären“. Grabbe sieht das Imaginäre nicht als Gegenbegriff zur Realität, sondern definiert Imagination als Denkfigur dazu, wie sich das menschliche Subjekt in der Welt verortet. Ihre durch Lacans psychoanalytische Konzepte ergänzten Überlegungen wandte sie abschließend am Roman *Heimsuchung* von Jenny Erpenbeck an. Das Haus diene im Roman zum einen als räumliche Gedächtnismetapher im Sinne der *ars memoriae*, zum anderen als Bezugspunkt für die Imagination einer Gemeinschaft und bringe somit räumliche und subjekttheoretische Implikationen des Imaginären zusammen. Nicht auf die Übergänge zwischen Imagination und Realität, sondern zwischen Fiktionalität und Metafiktionalität ging ILONA MADER ein, welche sie an den Zamonien-Romanen von Walter Moers analysierte. Sie orientierte sich bei ihrer Definition an Umberto Eco, der ein werkimmanentes Verständnis von Metafiktionalität propagiert. Bei Metafiktionalität komme es immer zu unkonventionellen Brüchen konventionalisierter Rahmen, die Fiktionalität und die Rezeptionssituation werden sichtbar gemacht, was einem Spiel mit dem Textraum gleichkommt. Dieses Fiktionsspiel folge gewissen Regeln und führe in letzter Instanz zu einem komischen Effekt. Im letzten Vortrag des Panels beschäftigte sich SEBASTIAN THEDE mit Glücksspiel und Zufall und ging dabei zunächst auf die Inszenierungsgebote des Zufalls im Erzählen ein. Er wies darauf hin, dass die literarische Wiedergabe des Zufalls Sollbruchstellen in der Darstellung erzeuge. Es sei nicht der Zufall, der die Narration störe, sondern letztere, die den Zufall störe. Ein Ort der Zufallsproduktion sei das Glücksspiel, in ihm könne nichts außerhalb des Zufälligen bestimmt werden. So tausche auch der Hasardeur sein Leben gegen die Zufalls-wiederholung ein. Als Text zog Thede Arthur Schnitzlers *Spiel im Morgengrauen* heran und analysierte auf inhaltlicher und auf sprachlich-typographischer Ebene die Momente des Spielgeschehens. Dieses dramatisiere sich, und die Gedanken des Spielers entfernten sich immer weiter von der realen Situation des Spiels, bis mit dem Morgengrauen und dem Ende des Spiels die Gültigkeit des Zufalls wieder verschwinde.

Die Panel-Respondenz wurde von DR. SONJA KLIMEK präsentiert. Sie brachte Schillers Überlegungen zum Spiel ins Gespräch. Da Spiele in realen zeitlichen Räumen stattfänden, han-

dele es sich um Frei-räume, also um Freizeit, wodurch sie der beruflichen Sphäre entgegengesetzt seien. Zwar benötige das Spiel selbst Zeit und Raum, stelle beides aber gleichermaßen auch bereit. Bei einer Art „game of make-belief“ nach Walton seien es die Leerstellen, und damit wieder die Lücken, die der Leser auffüllen müsse. Wer also fiktionale Inhalte rezipiere, spiele bereits.

Das zweite Panel begann mit einem Vortrag von PROF. ASTRID POIER-BERNHARD zu oulipotischen Texten. Der Leser werde bei ihnen zum Teilnehmer eines Sprachspiels im Wittgenstein'schen Sinne, wodurch sich neue Denkräume eröffneten. Die *contraintes* bildeten dabei die Spielregeln der Autoren, die die Angst vor dem weißen Blatt nähmen und zum konzeptuellen Zentrum des Textes würden. Zentrale Raumrelationen seien oft der Schreibtisch oder das Schreibpapier, das karierte Blatt. In Georges Perecs kurzem Text *still life / style leaf* beispielsweise werfe die spiegelbildliche Variation die Frage auf, ob und wie Sprache die Wirklichkeit abbilden kann. Es würden verschiedene Lebenspraktiken reflektiert, und durch die nicht linear erzählenden Texte entscheide und springe der Leser, stelle sich zum Beispiel ein Sonett selbst zusammen und werde somit zum Koautor des Textes. Auch die Vorgaben des Raums hätten die Autoren oft zur Spielregel gemacht, so beispielsweise in den *Poèmes de Métro* von Jacques Jouet. Ähnlich strenge *contraintes* lassen sich in den *Sonetten des Spielers* von Klabund finden, wie CHRISTIANE HANSEN in ihrem Beitrag nachwies. Es handle sich um ein intertextuelles Experiment, da die Form des Sonetts feste Regeln vorgebe, welche durch die Engführung mit dem Glücks- und Kartenspiel durch den Autor noch weiter verstärkt würden. Durch die Reibung zwischen der Zeitstruktur des Kartenspiels und der Raumstruktur des Sonetts entstünden poetologische Überschüsse, mit denen der Übergangsbereich zwischen Spielraum und Lebenswelt ausgelotet werde. Hansen widmete sich in der Folge den Fragen, wie diese Spielräume geöffnet und geschlossen werden und betonte, dass der Übergang in die Spielwelt, welcher mit einer Entfremdung des Menschlichen einhergehe, sich zwar erfolgreich vollziehen könne, eine vollständige Konstruktion eines geschlossenen Weltentwurfs aber nicht mehr möglich sei. Diese Entmenschlichung stehe dem Schiller'schen Spielbegriff entgegen, wonach das Spiel der Menschwerdung diene.

Nachfolgend stellte ALEXANDER KAGERER Schachzabelbücher des Mittelalters und ihre poetologischen Dynamiken und literarischen Interdependenzen zwischen Spiel und Raum vor. In den Büchern komme der Zusammenhang zwischen den Spielregeln und den Regeln der Ständegesellschaft zum Ausdruck sowie zwischen den Dynamiken des Textes und den Stra-

tegien von Selektion und Kombination, durch die sich die Texte Freiräume auch innerhalb ihrer intratextuellen Gliederung verschaffen. Es würden Überschüsse generiert, die im Schachzabelbuch aufgefangen werden müssen, der Text dynamisiere sich, sodass die Schnelligkeit des Spiels auch textuell sichtbar werde. Um Strategien von Selektion und Kombination ging es auch MARIA DSCHAAK in ihrem Beitrag zu Julio Cortázers *Rayuela*: Der Roman könne als Hypertext gelesen werden. Im Unterschied zum Cybertext, in dem die Verweise automatisch kontrolliert werden, ist der sich spielerisch bewegende Leser des Hypertextes völlig frei in seiner Wahl der Verknüpfungen. *Rayuela* eröffne ein Netz aus welt- und zeitumspannenden Verweisen und könne somit im Sinne Roland Barthes' als ein gewebter Text verstanden werden. Auf Barthes bezog sich Dschaak auch im Verständnis von Lesen als Arbeit: Da das Buch in einer Endlosschleife ende, werde der Leser nie damit fertig, es zu lesen.

Den abschließenden Vortrag des zweiten Panels präsentierte ANDREAS VATER zur Poiesis des Rebus. Ein Rebus ist eine Suche nach Worten; die Begriffsgeschichte sei bezeichnenderweise ungeklärt. Es gebe schon sehr frühe Beispiele aus der griechisch-römischen Antike, Begriffe durch Bilder darzustellen. Obwohl ein Rebus oft als lächerlich und kindisch gelte, erfordere die Anfertigung eines solchen Schriftkenntnis und die Fähigkeit, das phonetisch-analytische Wissen grapho-analytisch neu zu denken. Nach Derridas Idee der Urschrift, der Schrift vor dem Buchstaben, werde die Schrift zu einem ikonischen Schriftraum erweitert. Die Erstellung eines Rebus sei also distanzierte Arbeit an der Satzstruktur und stelle die tradierten Seh- und Lesegewohnheiten auf die Probe. In der Panel-Respondenz warf DR. DAVID WACHTER schließlich zahlreiche weitere Fragen auf, unter anderem: Was ist das Besondere an literarischen Spielen? Wer spielt, und wann und in welcher Form hat die spielende Figur Handlungsmacht? Wie ist das Verhältnis von tatsächlichem Raum und metaphorischem Raum? Er fragte weiter nach der Nachvollziehbarkeit und Begründbarkeit von Grenzen und ob die Regeln das Spiel oder aber umgekehrt das Spiel die Regeln mache.

Das dritte Panel „Spiel mit dem Textraum“ am zweiten Tagungstag begann mit dem Keynote-Vortrag DR. REGINE STRÄTLINGS. Sie unterstrich die Zusammenhänge zwischen Spiel und Raum – beide seien nicht voneinander lösbar. Der Raum ermögliche erst die Spielbewegung, während diese im Umkehrschluss den Raum strukturiere. Die Pluralität der Handlungsweisen erzeuge einen Überschuss realer Handlungsmöglichkeiten, so beispielsweise auch auf der Buchseite. Diese Überlegungen entwickelte Strätling anhand von Michel Leiris' Text *Frêle Bruit*, der auf Karteikarten entstand. Leiris notierte auf seinen Karten Streiflichter,

Erinnerungen und Ideen und ordnete diese dann wie ein Memory – es galt also stets, das passende Pärchen zu finden. Die vom Autor selbst aufgestellten Regeln besagten, dass alle Karten jeweils genau ein Mal in das fertige Manuskript von *Frêle Bruit* einfließen müssten. Entstanden sei ein Manuskript auf losen, unnummerierten Seiten ohne Titel, so dass alles noch bis zum Ende veränderbar, spielerisch, blieb. Beendet ist das Spiel erst dann, wenn es in ein Gebilde geronnen, also gedruckt ist, so Strätling.

Auch SVETLANA EFIMOVA beschäftigte sich mit Schriftstelleraufzeichnungen und analysierte den spielerischen Umgang mit Raum in den Notizbüchern Bertolt Brechts, Thomas Manns, Fjodor Dostoevskijs und Vladimir Majakovskijs. Sie folgte der aktuell am Graduiertenkolleg „Schriftbildlichkeit“ der FU Berlin entwickelten Theorie des Kritzelns, durch welches die Genese und das Werden der Gedanken sichtbar würden. Der weißgelassene Raum zwischen den Gedanken, zwischen den Aufzeichnungen, sei gewissermaßen auch eine Zwischenstufe, auf die die Schriftsteller immer wieder zurückkämen, um Lücken und leere Flecken im Notizbuch zu füllen. Textgröße, Schreibrichtung, Linienführung – all dies zeige die willkürliche Organisation und den fragmentarischen Charakter der Notizen. Besonders betonte Efimova den Zusammenhang dieser visuellen Organisation des Textes und der Entstehung und Speicherung von Denkprozessen. Hierbei zeige sich der Zusammenhang zwischen Spiel und Erkenntnis. KARIN KRÖGER analysierte in ihrem Beitrag zwei Texte, in denen ebenfalls spielerisch mit Schrift umgegangen wurde: *Watt* von Samuel Beckett und *La Disparition* von Georges Perec. In beiden stellte sie drei charakteristische Muster heraus. Erstens eine Art possessiver Genealogie, in der der Apostroph mit den anderen Operatoren spiele und die Textseite strukturiere; der Apostroph als Ersetzungszeichen für andere Buchstaben, so beispielsweise für a und e bei Perec; und Lücken/Leerstellen, sogenannte *blancs*, die damit nicht länger weiß, sondern gefüllt seien. Diese *blancs* bei Perec ließen sich auch bei Beckett als sogenannte „no things“ finden und konstituieren ein spielerisches Verhältnis von Grund und Figur, von dem Wissen der Texte und der performativen Umsetzung desselben.

Die letzten beiden Vorträge im dritten Panel wurden von JULIA NANTKE und DR. ANNA HÄUSLER gehalten. Nantke stellte die Merzkunst Kurt Schwitters' vor und zeigte hierbei Transgression und Begrenzung als Raum konstituierende Faktoren auf. Die Merzwelt Schwitters' sei ein eigener Raum, in dem der Autor die Regeln bestimme, einschließlich Lücken und Verstrickungen. Strategien der Begrenzung seien ganz konkret die Benennung als Merz, die Generierung eigener Textsorten, die Serienbildung und der Aufbau intertextueller Verweise.

Der Rezipient müsse sich von seinen Wahrnehmungskonventionen lösen und aktiv mitspielen, um Sinnpotentiale zu aktivieren. Anna Häusler brachte abschließend eine neue Form des Textraums in die Diskussion ein, nämlich das Storyboard. Das Storyboard stehe gewissermaßen zwischen dem Textraum des Drehbuchs und der Auflösung im Film und verfolge eigene narrative Strategien. Die Auflösung erfolge von narrativ zu räumlich, von schriftlich zu bildlich, dennoch bleibe es bei einer nicht verbindlichen Vorstellung der Auflösung. Unter diesem Aspekt füge sich das Storyboard in die Funktion des Spiels ein, da auch hier Modelle der realen Umsetzung erprobt würden. Es erzeuge eine Erinnerbarkeit der bewegenden Bilder vor den bewegten Bildern und somit ein Gedächtnis von etwas, das noch nicht existiert. Die epistemische Funktion sei also die eines Instruments der Vorhersage und Manipulation, der Situierung zwischen Ernst und Unernst.

Die Panel-Respondenz gab DR. BERNHARD METZ, der noch einmal die Materialität des Spielraums betonte, wie auch die Prozesshaftigkeit der Produktion literarischer Texte. Dieses Prozesshafte anstelle eines Resultats könne man als Merkmal moderner Literatur bezeichnen – sie habe auch gar kein Interesse an Linearität. Als Anregung brachte er den Vorschlag ein, dass dieses Prozesshafte, diese lose Reihung der Inhalte, zu einem Verfahren in der Publizistik werden müsste, um dem Entstehungsprozess auch in der Veröffentlichung gerechnet zu werden und das Ende des Spiels durch sein Einfrieren, wie Regine Strätling es formulierte, zu verhindern.

Im Abschlusspanel „Grenträume des Spiels“ stellte ROMAN KUHN Glücks- und Versteckspiele bei Raymond Federman vor. Dort werde das Auslöschen zum additiven Verfahren, das überschreibt, verschiebt, versteckt und verschachtelt. Der Roman *The voice in the closet* spiegele typographisch durch Blocksatz und je 68 Zeichen in 18 Zeilen klaustrophobische Enge wider. Diese strenge Gliederung des Raums sei eine Absicherung gegen das Abgleiten in die Sentimentalität. Federman kommentiere sein eigenes Schreiben mit dem Wort *gambling*, es sei eine Art *playgiarism*, ein *spatial displacement of words*. Das Spiel müsse immer weiter gehen und der Einsatz erhöht werden, um den Moment, in dem man die Karten offenlegt, soweit es geht aufzuschieben. Im Anschluss an Kuhns Vortrag befasste sich JULIA GRILLMAYR mit Jonathan Safran Foers *Extremely loud and incredibly close*. Das Buch zeichne einen Verlust des Referenzsystems, einen Sphärentod im Kleinen nach. Es fehle die Schablone, mit der der Protagonist die vielen Inhalte, vor denen er steht, zu Sinn bündeln kann. Er stehe nach Deleuze/Guattari praktisch vor einem glatten Raum und müsse versuchen, diesen wieder zu kerben, indem er kurzzeitig das Spielfeld einschränkt. Vom lebens-

notwendigen Spiel, um sich eine Karte der Realität zu zeichnen, komme Oscar schließlich, nachdem er sich seine Welt neu konstruiert hat, wieder zurück zum tatsächlichen Spiel eines Kindes – alle Sinnzusammenhänge seien somit wiederhergestellt. LENA BISINGER schloss das Panel mit ihrem Vortrag, in dem sie Grensräume des Spiels als Grensräume zwischen den Kulturräumen interpretierte und den Raum der Fluchtmigration im Mittelmeer analysierte. Der Text *África en versos mojados* von Abderrahman El Fathi sei eine graphisch dargestellte Interaktion des Flüchtlings mit dem Meer, in der sowohl die Weite desselben, als auch der Blick des Migranten dargestellt werden. Der spielerische Umgang mit Seite und Schrift ermögliche das Erleben der Gefühlswelt des lyrischen Ichs und lenke zudem die Aufmerksamkeit auf die graphische Darstellung als selbstständige Sinnebene.

In der zusammenfassenden Diskussion zum Ende der Tagung stand noch einmal das Verhältnis der beiden zentralen Begriffe Spiel und Raum im Zentrum, dabei besonders die Unterscheidung zwischen Spielräumen und Alltagsräumen. Die Eigenschaften der Nicht-Linearität, der Diskontinuität und der literarischen, sprachlichen, narrativen und materiellen Regeln des Spielraums prägen diesen Unterschied. Auch der Schreibtisch und das Notizbuch in ihrer Rolle als Proberäume wurden noch einmal aufgegriffen. Die Eigenschaft des Spiels, Möglichkeiten zur Erprobung verschiedener Realitätsmodelle und damit auch der Selbstverortung zu geben, wie sie etwa von Caillois beschrieben wurde, wurde erneut fokussiert, ebenso die Verortung des Spiels in Lücken oder Zwischenräumen und damit auch die Rolle des Spiegels, der laut Foucault ebenfalls ein Zwischenraum *par excellence*, Heterotopie und Utopie gleichermaßen sei. Nötig sei es zudem stets, sich auf das Spiel und die Reibung einzulassen, durch die (poetisch-kreative) Überschüsse erst entstehen. Als offene Überlegungen blieben die Fragen, wer eigentlich die Spielregeln festsetzt, da der Spielraum bereits Struktur gebe, die Figur jedoch möglicherweise eine zweite Struktur darüber setze. In Bezug auf den Tagungstitel stellte sich abschließend die Frage, wie die Ambivalenz zwischen Raum und Spiel zu werten sei, zeichne sich doch Raum durch Struktur und Spiel durch Freiraum aus. Aber es handle sich eben nicht einfach um Räume, sondern um Spielräume, und nicht um irgendein Spiel, sondern um Raumspiel. Mit diesem Kerngedanken wird sicherlich ein interessanter Tagungsband entstehen, der die dargestellten Perspektiven auf Spielraum und Raumspiel noch einmal ausführlicher untersuchen und entwickeln kann.