



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Im Zeitalter der Zitate“
Das intertextuelle Spiel der Juli Zeh in ihrem Roman
„Spieltrieb“

Verfasserin

Katja Stefanie Staud

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, im Jänner 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 332

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Deutsche Philologie

Betreuer:

PD Mag. Dr. Martin Neubauer

Danksagung

Mein Dank gilt Herrn PD Mag. Dr. Martin Neubauer für die geduldige Betreuung dieser Arbeit sowie lehrreiche und spannende Lehrveranstaltungen während des gesamten Studiums!

Meinen Freundinnen Cathérine Benigni, Anna Reschke und Christina Ulm sei für viele ermutigende und anregende Gespräche gedankt!

Auch meiner Schwester Julia Staud bin ich für ihre bestärkenden Worte sehr dankbar!

Ich danke meinen Eltern Angelika und Herbert Staud, die mich stets unterstützt und motiviert haben, meine Pläne zu verfolgen und mir dabei alles ermöglicht haben. Meinem Vater bin ich insbesondere auch für seine fachliche Unterstützung und Beratung während des ganzen Studiums unendlich dankbar!

Meinem Freund Matthias Marek danke ich dafür, dass er immer an mich geglaubt hat und mich in Momenten des Zweifels motiviert und aufgebaut hat. Auch für sein Interesse an meiner Diplomarbeit und viele lange Gespräche darüber sei ihm gedankt!

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
1. Einleitung: Der Spieltrieb der Juli Zeh.....	6
1.1. Schreiben und Lesen als Spiel.....	6
1.2. Der Spieltrieb der Juli Zeh	8
1.2.1. „Adler und Engel“	9
1.2.2. „Schilf“	13
1.2.3. „Corpus Delicti“	20
1.2.4. „Nullzeit“	22
1.3. Intertextualität in „Spieltrieb“	27
2. Vladimir Nabokov: „Ada oder Das Verlangen“	30
3. Liedertexte	36
4. Robert Musil: „Der Mann ohne Eigenschaften“	43
4.1. Einleitung	43
4.2. Das erste Kapitel	45
4.3. Ulrich.....	51
4.4. Die Parallelaktion	59
4.5. Der andere Zustand: Gespräche über die Moral.....	60
4.6. Wirklichkeits- und Möglichkeitssinn	63
5. Robert Axelrod: „Die Evolution der Kooperation“	68
6. Friedrich Nietzsche: „Also sprach Zarathustra“	80
7. Albert Camus: „Der Mythos von Sisyphos“	89
8. Fiktive Texte („Fliegende Bauten“, „Letters from the World“).....	93
9. „Die Bibel“	98
10. Ödön von Horváth: „Jugend ohne Gott“	101
11. Edgar Allan Poe: „Der entwendete Brief“	105
12. Juli Zeh: „Adler und Engel“	107
Fazit	109

Literaturverzeichnis.....	111
Abbildungsverzeichnis.....	116

Vorwort

*„Wenn das alles ein Spiel ist, sind wir verloren.
Wenn nicht – erst recht.“¹*

Die Werke der Schriftstellerin Juli Zeh durchzieht wie ein roter Faden – so die These, von der hier ausgegangen wird – ein Thema: das Spiel. Dies beginnt bei der Person der Schriftstellerin, die in ihren Essays und Interviews immer wieder auf das Spiel mit der eigenen Fantasie hinweist und auch die Freude daran betont,² und setzt sich in ihren Romanen fort, in denen immer ein Spielmoment auszumachen ist, und zwar sowohl auf inhaltlicher als auch auf formaler Ebene. Nimmt man einen Roman von Juli Zeh in die Hand, dann befindet man sich als Leser in einem Spiel. Davon soll das erste Kapitel dieser Arbeit handeln. Untersucht werden die Romane „Adler und Engel“, „Schilf“, „Corpus Delicti“ und „Nullzeit“. Dabei soll gezeigt werden, dass sich einerseits – natürlich unterschiedlich stark ausgeprägt – stets die Protagonisten in einem (Macht-)Spiel wiederfinden, bei dem oft nicht klar ist, wer mit wem spielt und wann sich Spielsituationen umkehren, und dass andererseits auch der Leser in ein solches Spiel der Autorin hineingezogen wird, deren Macht er stets unterliegt. Durch das Spiel mit der Fiktionalität der Geschichte, mit der Lesererwartung oder durch illusionsstörende Mittel wissen der Leser wie der Protagonist oft nicht um Wahrheit und Lüge Bescheid.

Zum „Spielrepertoire“ von Zeh gehört zentral auch die Nutzung der Intertextualität, und zwar in einem von der Autorin bewusst eingesetzten Verfahren. Die Methode, bei der ein Text durch Anspielungen oder Zitate auf einen anderen Text Bezug nimmt, wird hier als Spielelement begriffen, da sich der Leser in einem „Stimmengewirr“ aus verschiedenen Texten wiederfindet und so mit der Leseerfahrung der Rezipienten gespielt wird. Die Kenntnis der anzitierten Texte ermöglicht dem Leser oftmals ein tieferes Verständnis, es werden Interpretationsspielräume eröffnet. Nach einer kurzen Einführung in das Thema der Intertextualität in „Spieltrieb“ folgt der Hauptteil der Arbeit, der sich mit intertextuellen Verweisen in Juli Zehs Werk „Spieltrieb“ befasst. Der Roman „Spieltrieb“ ist durchzogen von intertextuellen Bezugnahmen und setzt damit auf formaler Ebene den Spielgedanken stark um.

¹ Zeh, Juli: Spieltrieb. München: btb ¹¹2006, S. 10

² Vgl. Arnold, Ronny: Schreiben – so aufregend wie Extremsport. In: Buch, 27.5.2006, zitiert nach: <http://www.dw-world.de/dw/article/0,,1976573,00.html?maca=de-rss-reader-themen-369-rdf> (4.1.2011) und Zeh, Juli: Zwischenruf. Zur Hölle mit der Authentizität! In: Die ZEIT, 21.9.2006, zitiert nach <http://www.zeit.de/2006/39/L-Literatur> (8.6.2011)

Inhaltlich hat Juli Zeh mit „Spieltrieb“ ein „Gedankenexperiment“³ entworfen, wie sie selbst sagt, und dabei ein Bild erschaffen, das zeigt, wie Menschen agieren und leben, die an keine Werte mehr glauben und alles rational entscheiden:

Ich hab’ das Phänomen des sogenannten Werteverlustes, über das sehr viel gesprochen wird, seit seit einigen Jahren, seit vielen Jahren eigentlich schon, quasi mir genommen und gedacht, was wäre eigentlich, wenn man damit Ernst macht? Wie sähe denn der Mensch aus, der wirklich keine Werte mehr hat, der quasi nicht in der Lage ist, moralisch zu entscheiden, sondern immer versucht, alles zu berechnen und rein rational seinen Weg zu finden?⁴

Im Mittelpunkt der Handlung steht die Erpressung des polnisch-stämmigen Gymnasiallehrers Smutek, der von den Schülern Alev und Ada zum Geschlechtsverkehr mit Ada verführt und danach erpresst wird. Die Erpressung wird von den Protagonisten als Spiel gesehen, geschaffen auf der Grundlage von spieltheoretischen Überlegungen und zum reinen Selbstzweck ausgeführt. Moralische Erwägungen spielen keine Rolle mehr. Es ist auch für die Protagonisten ein Experiment mit unbekanntem Ausgang. Wenn solche Handlungen, die nicht einmal mehr nihilistisch genannt werden können, weil sie überhaupt keinen Bezugspunkt mehr haben, zum Spiel geraten, meint die Erzählerin⁵, so scheint unsere Gesellschaft verloren; doch wenn dies alles kein Spiel ist, sondern wir in einer Welt leben, in der Werte keine ordnungsstiftende Funktion mehr haben und in der Regeln nur mehr im Sinne von Spielregeln verstanden werden, wie Ada und Alev vorführen, dann ist uns erst recht nicht mehr zu helfen. „Wenn das alles ein Spiel ist, sind wir verloren. Wenn nicht – erst recht“⁶, lautet der paradoxe Befund, der von der Erzählerin schon zu Beginn, aber aus der resümierenden Rückschau verkündet wird. „Spieltrieb“ ist damit nicht nur ein Roman, der mit postmodernen Stilmitteln arbeitet, sondern sich dazu mit dem Thema der Postmoderne schlechthin, dem Zeitalter des „anything goes“, auseinandersetzt: dem Werte- und Orientierungsverlust der Gesellschaft. Ada und Alev glauben, dass aus diesem Zeitalter eine neue Generation hervortreten wird und dass sie diese neue Generation ankündigen. Gut und Böse sind ihnen zur Worthülse verblasst und durch „funktionsfähig und nichtfunktionsfähig“⁷ ersetzt worden. Die Ausführung von Handlungen basiert auf rein rationalistischen Überlegungen. Gefühle oder moralische Erwägungen werden beiseite geschoben und „Werte“ als längst ad absurdum geführt betrachtet. Die neue Generation, stellt Smutek einmal fest, hat

³ Juli Zeh im Interview mit Michael Pfister und Monika Maria Trost in Sternstunde Philosophie, 17.3.2008: <http://www.videoportal.sf.tv/video?id=c55da0ad-ea37-4d64-8f27-1d0c7fe0267a> (13.6.2011); Transkript von Katja Staud

⁴ Ebd.

⁵ Die Erzählinstanz gibt sich am Ende als die den Prozess entscheidende Richterin, genannt Kalte Sophie, zu erkennen und ist damit eine Protagonistin in „Spieltrieb“. Sie wird im Folgenden „Erzählerin“ genannt.

⁶ Spieltrieb, S. 10

⁷ Ebd., S. 370

„keine Wünsche, keine Überzeugungen, geschweige denn Ideale“⁸. Geblieben ist ihr das Spiel, in dessen Rahmen der Zweck von Regeln und die Möglichkeit der Sinngebung noch denkbar sind. Nichts mehr kann die Generation Ada und Alev dabei noch schockieren. Dank Internet und TV hat sie alles gesehen und gehört, dem „anything goes“ steht das „nothing new“ gegenüber. Erlebnisse aus zweiter Hand ersetzen selbstgemachte Erfahrungen. „Im Zeitalter der Zitate“⁹ verwehrt sich Ada sogar, für Alev die „Große Liebe“ zu empfinden, solch eine Empfindung erscheint ihr zu banal,¹⁰ weil zu oft vorgelebt und beschrieben. Ein Erlebnis scheint ihr deshalb obsolet. Demgegenüber lässt gerade Ada immer wieder durchscheinen, dass es ihr viel abverlangt, dermaßen gefühlskalt zu agieren, und lässt so ein wenig Hoffnung im Leser aufkeimen, dass die Gesellschaft noch nicht ganz verloren gegeben ist.

Viele der von Zeh anzitierten und im dritten Kapitel besprochenen Werke verstärken noch das Bild eines neu anbrechenden Zeitalters, dessen Bewohner ohne Wertinstanzen auskommen, und geben den Protagonisten eine Grundlage für ihre Handlungen. Als ein Schüler im Unterricht Musil unterstellt, den aufkommenden Antisemitismus der Familie Fischel nicht streng genug verurteilt zu haben, meint Smutek: „Wisst ihr, wen oder was IHR heute verurteilen solltet?“¹¹. Es ist das Zeitalter der Beliebigkeit und Orientierungslosigkeit, soviel hat Smutek zu diesem Zeitpunkt gelernt, und Urteile zu sprechen, ist nicht mehr möglich.

„Das Erbe der Postmoderne ist ein Haufen übereinander rutschenden Zitatenschutts“¹², heißt ein Kapitel von „Spieltrieb“, und der Name ist zugleich Programm. „Spieltrieb“ ist ein Geflecht aus vielen Stimmen, und es gilt, sich in diesem Stimmengewirr gleich wie in unserem Zeitalter zurechtzufinden.

⁸ Ebd., S. 348

⁹ Ebd., S. 136

¹⁰ Vgl. Alt, Constanze: Zeitdiagnosen im Roman der Gegenwartsliteratur. Bret Easton Ellis' *American Psycho*, Michel Houellebecq's *Elementarteilchen* und die deutsche Gegenwartsliteratur. Berlin: trafo 2009 (= Reihe ZeitStimmen – Band 9), S. 400

¹¹ Spieltrieb, S. 477/478, Hervorhebung im Original; vgl. auch Dell, Matthias: Terror macht Schule. Juli Zeh sucht in ihrem neuen Roman „Spieltrieb“ an einem Gymnasium nach der Moral von der Geschichte. In: derFreitag, 8.10.2004, zitiert nach: <http://www.freitag.de/autoren/der-freitag/terror-macht-schule> (29.12.2012)

¹² Spieltrieb, S. 134

1. Einleitung: Der Spieltrieb der Juli Zeh

1.1. Schreiben und Lesen als Spiel

*„Ich habe einen Roman geschrieben, weil ich Lust dazu hatte.
Ich halte das für einen hinreichenden Grund, sich ans Erzählen zu machen.“¹³*

Wissenschaftler verschiedenster Disziplinen, wie Freud, Nietzsche, Wittgenstein, Huizinga oder Barthes, haben sich mit dem Begriff „Spiel“ auseinandergesetzt und untersucht, inwiefern Spiel und Literatur verwandt sind, wieviel Spiel im Schreiben und Lesen steckt. Sehr oft werden die Emotionen bezeichnenden Begriffe „Lust“ und „Vergnügen“, die dem Spiel als inhärent gesehen werden, auch für die Schreib- und Leseerfahrung verwendet. Thomas Anz¹⁴ hat in seinem Werk „Literatur und Lust“ Ansätze zusammengefasst, die diese Spiel- und Leselust zu erklären versuchen.

So vergleicht Freud in seinem Aufsatz „Der Dichter und das Phantasieren“ das Spiel des Kindes mit dem „Spiel“ des Dichters: Sowohl vom Kind als auch vom Dichter werde eine eigene Fantasiewelt mit eigener Ordnung erschaffen. „Der Dichter tut nun dasselbe wie das spielende Kind; er erschafft eine Phantasiewelt, die er sehr ernst nimmt, d.h. mit großen Affektbeiträgen ausstattet, während er sie von der Wirklichkeit scharf sondert.“¹⁵

In der Postmoderne ist der Begriff „Spiel“ essentiell und definiert sich nach Anz als „die lustvolle Befreiung von unlustvollen Zwängen“¹⁶. Mit diesem Zwang ist nach Anz eine vorherrschende „Eindeutigkeit“¹⁷ und „Ordnung“¹⁸ gemeint, ein „verbindliche[s] Regelsystem“¹⁹, das es im postmodernen spielerischen Text zu unterlaufen gilt. Einen solchen spielerischen Text kennzeichnet Vielstimmigkeit und er verleitet den Leser zu verschiedenen Interpretationsmöglichkeiten und Lesarten.

„Mehrdeutigkeit“, „Mehrfach-Codierung“, „Polysemie“ oder „Polyphonie“. Wenn in solchen Kontexten der Spiel-Begriff verwendet wird, dann wird auch hier das mit ihm eng assoziierte Merkmal der „Freiheit“, die es auch dem Spieler bietet, des bei aller Gerechtigkeit „Offenen“ und „Ungewissen“ hervorgehoben, der „Spielraum“²⁰,

¹³ Eco, Umberto: Nachschrift zum ‚Name der Rose‘. München: dtv 1986, S. 21

¹⁴ Vgl. Anz, Thomas: Literatur und Lust. Glück und Unglück beim Lesen. München: dtv 2002

¹⁵ Freud, Sigmund: Der Dichter und das Phantasieren. In: Freud, Sigmund: Bildende Kunst und Literatur. Studienausgabe Bd. X. Hrsg. v. Alexander Mitscherlich u.a. Frankfurt/Main: Fischer 1982, S. 169-179, hier S. 172

¹⁶ Anz (2002), S. 37

¹⁷ Ebd.

¹⁸ Ebd.

¹⁹ Ebd., S. 38

²⁰ Ebd., S. 39

der auch für Hans-Jost Frey den spielerischen Text ausmacht, in dem sich der Leser frei bewegen kann und „wo nicht alles bis ins Letzte festgelegt ist“²¹. Auch Kunstgriffe wie die Intertextualität oder das Wortspiel prägen den Spielraum Text, da der Leser eigene Interpretationen anstellen kann und „den Lesenden Freiräume für eigene Aktivitäten“²² gelassen werden.

Wichtig für die Postmoderne ist auch der dekonstruktivistische Ansatz Jean Baudrillards, bei dem Spielen im Sinne von „Simulieren“²³ verstanden wird. War in der Literatur die Erzeugung und Darstellung von Realität stets das Ziel, so wird nach Baudrillard in postmodernen Texten Realität nur mehr simuliert und mit ihrem Wahrheitsanspruch gespielt.²⁴ Gerade durch die technischen Möglichkeiten, jede beliebige „Wirklichkeit“ herzustellen, liegt der Lustgewinn des Lesers darin, sich in dem Spiel zurechtzufinden bzw. jede Wirklichkeit als gegeben hinnehmen zu können.

In diesen verschiedenen Ansätzen zum Spiel in der Literatur werden zwei Komponenten angesprochen: Die Lust des Autors und die Lust des Lesers. Schon das Schreiben des Autors beinhaltet zwei Ebenen des Lustgewinns. Einerseits erzielt der Autor Lustgewinn durch das Spiel mit seiner eigenen Fantasie, andererseits ist der Autor gleichzeitig auch Rezipient und muss immer schon die Reaktion des Lesers, der durch den eigenen (Lese-)Erfahrungshorizont ebenso als Autor fungiert, mitdenken. Damit wird die Lust am Fantasieren weitergedacht als die Lust, die Leser zum Fantasieren anzuregen. Der Autor fordert den Leser also sozusagen zum Spiel auf, wenn er den geradlinigen Lesefluss durch Wortspiele etc. unterbindet, und der Autor muss darauf vertrauen können, dass der Leser auf sein Spiel einsteigt. „Was für einen Idealleser wünschte ich mir, als ich schrieb? Einen Komplizen, gewiß, der mein Spiel mitmachte“²⁵, schrieb auch Eco in seiner „Nachschrift zum ‚Namen der Rose‘“. Um so einen Komplizen zu bekommen, muss sich der Autor der „Spielregeln“ bewusst sein, muss dem Lesenden immer einen Schritt voraus sein. „Wenn Calvino den Romanautor mit einem Schachspieler vergleicht, legt er nahe, daß das literarische Schreiben (und auch Lesen) eine hochbewußte, geregelte, kalkulierte, die Reaktionen des Mitspielers

²¹ Frey, Hans-Jost: Der unendliche Text. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1990, S. 282

²² Anz (2002), S. 40

²³ Ebd., S. 41

²⁴ Vgl. ebd.

²⁵ Eco (1986), S. 59

strategisch vorausbedenkende Tätigkeit ist.“²⁶ Hier wird von Autorensseite der „implizite Leser“²⁷ und der Zugang der Rezeptionsästhetik aktiv mitgedacht.

1.2. Der Spieltrieb der Juli Zeh

Juli Zeh kommentiert ihren Schreibakt immer wieder in Essays und Interviews. Sie bezeichnet Schreiben als sehr strukturelle Arbeit, die durchgeplant sein will, und vergleicht ebenfalls Schreiben und Schachspielen.²⁸ Gerade Juli Zeh braucht – um mit den Worten Ecos zu sprechen – einen Komplizen, der ihr Spiel mitspielt, denn Zehs Werke bestehen zu einem großen Anteil aus solchen Metaphern, intertextuellen Bezügen und Wortspielen, die den vorher genannten Spielraum eröffnen. Im Metaphernreichtum zeigt sich die Wechselbeziehung zwischen Autor und Leser bzw. zwischen den Spielern ganz besonders. Der Autor muss kalkulieren, bis zu welchem Punkt die Metapher noch verstanden wird, das Spielvergnügen steigert sich aber, je kühner die Metaphern ausfallen, wobei ein andauerndes Verständnis zwischen den beiden Parteien gewährt sein muss.

Auf stilistischer Ebene eröffnet sich für die Leser Zehs also ein großes Spielfeld, aber auch auf inhaltlicher Ebene ist der Spielgedanke Zehs Werken inhärent, und zwar, wenn sie ihre Protagonisten miteinander spielen lässt, also ein Spiel im Mittelpunkt der Handlung steht. Neben dem stilistischen und inhaltlichen Spiel ist da auch noch das Spiel der Autorin beim Fantasieren. „Im Anfang steht der Spieltrieb [...]; Lust an der Fiktion“²⁹, schrieb schon Max Frisch, und dies scheint auch für Juli Zeh zu gelten, die auch einen Trieb in sich verspürt, eine Obsession weiterzuschreiben, wenn ihre Geschichten einmal Formen annehmen:

Und dann gibt es irgendwo eine Schwelle. Wenn die überschritten ist, kann ich nicht mehr loslassen. Dann saugt mich diese Komplexität total rein, und dann gibt es einfach den Trieb, das weiterzuverfolgen, zu sehen, wo das hinführt, es irgendwie zu Ende zu bringen, es zu beherrschen, irgendwas damit zu machen ... Dann herrscht Romangefahr!³⁰

Juli Zeh vergleicht ihr Schreiben außerdem mit Extremsport: „Also das Spiel mit der eigenen Fantasie ist für mich etwas unheimlich Aufregendes. So wie für andere Leute vielleicht Extremsport.“³¹ Dieses Spiel mit der Fantasie beherrscht Juli Zeh schon in ihrer Kindheit und in Anlehnung an den vorher bereits erwähnten Aufsatz von Freud, den auch Juli Zeh

²⁶ Anz (2002), S. 46

²⁷ Iser, Wolfgang: Der implizite Leser. Kommunikationsformen des Romans von Bunyan bis Beckett. München: UTB 1979

²⁸ Vgl. Zeh, Juli und Thomas Geiger: Es geht immer um die Sprache. Ein Gespräch über Jura und Literatur. In: Sprache im technischen Zeitalter 44 (2006), S. 417-431, hier S. 426

²⁹ Frisch, Max: Verantwortung des Schriftstellers. In: Moderna språk 3 (1978), S. 261-263, hier S. 261

³⁰ Kässens, Wend: Das Große geschieht so schlicht. Unterwegs im Leben und Schreiben. Tankred Dorst, Brigitte Kronauer, Peter Kurzeck, Katja Lange-Müller, Clemens Meyer, Hanns-Josef Ortheil, Ingo Schulze, Wolf Wondratschek, Feridun Zaimoglu und Juli Zeh im Gespräch mit Wend Kässens. Hamburg: Corso 2011, S. 188

³¹ Arnold (2006)

anspricht, sieht sie ihre literarische Tätigkeit sozusagen als Fortsetzung ihres kindlichen Spiels.

Von Freud gibt es einen interessanten Aufsatz zum Thema Schreiben. Er setzt das Dichten gleich mit dem Tagträumen und auch mit dem Spielen eines Kindes. Und das kann ich gut nachvollziehen, weil ich als Kind auch auf diese Weise gespielt habe. Ich habe mich mit einer guten Freundin oder mit meinem Bruder hingesezt, wir haben eine Geschichte entwickelt und dann angefangen, die darin enthaltenen Rollen zu spielen, bis wir ganz darin aufgegangen sind. Das war bei mir ganz intensiv! Und das ist im Grunde ja eine urliterarische Tätigkeit gewesen – was mir natürlich gar nicht bewusst war. Aber das fühlt sich heute, wenn ich mich in eine Rolle hineinversetze, nicht so sehr viel anders an.³²

Der in Juli Zeh manifeste „Spieltrieb“ führt die Autorin dann zu einem Roman wie „Spieltrieb“, der anfangs auch nur Gedankenexperiment war.

Als ich es schrieb, hielt ich es für ein Experiment. Ich hab’ das Phänomen des sogenannten Werteverlustes über das sehr viel gesprochen wird, [...], seit vielen Jahren eigentlich schon, quasi mir genommen und gedacht, was wäre eigentlich, wenn man damit Ernst macht. [...] Und schrieb also dieses Buch tatsächlich auch im Sinne eines Spiels.³³

Im Folgenden werden nun die Romane Zehs auf ihren „Spielcharakter“ hin untersucht, wobei nur auf einige wenige Spielelemente hingewiesen wird. Eine detailliertere Untersuchung eines jeden Romans wäre sicherlich aufschlussreich, ist aber in Zusammenhang mit dem vorliegenden Thema nicht erforderlich.

1.2.1. „Adler und Engel“

„Adler und Engel“ hieß der erste Roman von Juli Zeh, der zugleich auch ihre Abschlussarbeit am Leipziger Literaturinstitut war und mit dem Deutschen Bücherpreis ausgezeichnet wurde. Max und Clara sind die beiden Protagonisten in diesem Roman. Clara ist Soziologiestudentin und Radiomoderatorin und möchte für ihre Diplomarbeit die Geschichte von Jessie erfahren, Max’ Freundin. Jessie hat sich beim Telefonat mit Max in den Kopf geschossen und Max hat Clara davon bei einem nächtlichen Anruf in ihrer Sendung erzählt. Max hat seit dem Suizid seiner Freundin auch mit dem Leben abgeschlossen, geht nur mehr nachts aus dem Haus und ernährt sich von Alkohol und Kokain. Jessie war die Tochter des mächtigen Drogenbosses Herbert, der seine Geschäfte im Bosnienkrieg gemacht hat, und Jessie wurde schon früh zur Drogenkurierin ausgebildet. Sie musste mitansehen, wie einer Frau, die keine Drogen mehr schmuggeln wollte, ein Ohr abgeschnitten wurde, und leidet seitdem unter Angstzuständen und der Vorstellung, dass man sie töten werde, vor allem auch, da sie sich bei Herberts letztem Coup mit Geld abgesetzt hat. So erklärt sich auch ihre letzte Aussage, bevor sie sich

³² Kässens (2011), S. 178/179

³³ Juli Zeh im Interview mit Pfister und Trost

erschießt: „[I]ch glaube, die Tiger sind wieder da.“³⁴ Die Tiger sind die Männer von Arkan, eines serbischen Milizenführers, die mit Herbert zusammenarbeiteten. Auch Max ist – ohne es zu wissen – in diese Drogengeschäfte verstrickt. Er hat nämlich in einer großen Anwaltskanzlei gearbeitet, für Rufus, der für Herbert durch seine Spezialisierung auf die EU-Osterweiterung den Drogentransfer ermöglicht. Da er nach und nach den Machenschaften auf die Spur kommt, fühlt auch Max sich verfolgt und wartet in Wien (wohin er mit Clara fährt) darauf, Herbert und seinen Männern zum Opfer zu fallen.

Das Spielelement ist in Zehs erstem Roman sicher nur in Ansätzen vorhanden, aber zeichnet sich doch schon ab.

Zu nennen wäre hier das Spiel der Autorin mit der Lesererwartung, die durch das Zusammenbringen von verschiedenen Gattungen durchkreuzt wird. Auf der einen Seite ist der Roman ein „realistischer Polit-Krimi“³⁵, auf der anderen Seite wird der Roman aber auch in die Nähe der Popliteratur³⁶ oder des Horrorfilms gestellt oder als „psychotische Phantasie“³⁷ bezeichnet. Durch den ständigen Alkohol- und vor allem Kokainkonsum von Max wirken die Rückblenden, in denen Max Jessies Geschichte erzählt, wie „Videoclips“³⁸ oder „Snapshots“³⁹ und Realität und Fiktion gehen ineinander über. „Juli Zeh nutzt den Raum, den ihr die halluzinatorische Wirkung von Drogen gibt, um die düstere Welt der Verbrechen zu entmaterialisieren. Man muss dem Text nichts glauben und weiß doch, dass es so hätte sein können.“⁴⁰ Das Spiel mit der Wirklichkeit manifestiert sich auch im zunehmenden Verfolgungswahn von Max, der sich bedroht fühlt. Auch der Leser kann sich im Laufe der Geschichte nicht mehr sicher sein, was real ist und was nur Max’ (Drogen-)Fantasie entspringt. Halluzination und Wahn – so lässt sich zusammenfassend sagen – dominieren die Gedanken der Figuren, und so wird auch der Leser in dieses Spiel hineingezogen.

Am stärksten kommt das Spielmoment in der Figur der Clara bzw. in ihrer Beziehung zu Max zum Tragen. Clara ist schon angelegt als Figur, die gerne spielt, zum Beispiel mit ihrer Identität. Als Clara lernen wir sie kennen, eigentlich heißt sie jedoch Lisa und sie hat eine Auswahl an Perücken und Kleidungsstilen.

Vor der Wohnungstür steht eine Gestalt mit glänzend schwarzem Pagenkopf, rot kariertem Rock und kniehohen Stiefeln. [...] Ich frage mich, wie sie ihre langen Haare unter die Perücke

³⁴ Zeh, Juli: Adler und Engel. München: btb¹²2003, S. 22

³⁵ Traub, Rainer: Verkostete Kindheit. In: Der Spiegel 32 (2001)

³⁶ Vgl. Neumann, Stefan: „Das Rauschen der Erdumdrehungen“. Popmusik bei Juli Zeh. In: Produktive Rezeption. Beiträge zur Literatur und Kunst im 19., 20. und 21. Jahrhundert. Hrsg. v. Lothar Bluhm und Achim Höller. Tübingen: WVT 2010 (= Kleine Reihe Literatur – Kultur – Sprache, Band 6), S. 63-90

³⁷ Traub (2001)

³⁸ Ebd.

³⁹ Henning, Peter: Visionen vor dem Tode. In: Weltwoche, 23.8.2001

⁴⁰ Auffermann, Verena: Und der Mond sank auf den Grund der Sahneschüssel. In: Süddeutsche Zeitung, 28./29.7.2001

gekriegt hat. Vielleicht ist der Pagenkopf echt und die blonde Mähne war falsch, schon die ganze Zeit. [...] Ich bin auf dem Weg zu einer Party, sagt sie, und einige der Leute, die kommen, kennen mich nur so.⁴¹

Clara ist also immer diejenige Person, die die Situation ihr abverlangt. Auch für Max gibt sie sich als die Person, der er seine Geschichte erzählen kann. Max weigert sich vorerst, die Geschichte zu erzählen, Clara bringt ihn aber immer wieder dazu, die Geschichte auf Band zu sprechen. In diesem Spiel ist nicht immer eindeutig, wer eigentlich die Oberhand hat (ein Motiv, das auch in „Spieltrieb“ und in „Nullzeit“ eine große Rolle einnimmt) – noch dazu, wo Clara auch von dem Willen getragen wird, bei ihren Studien genauso rücksichtslos sich selbst gegenüber zu sein wie ihr Professor. So überschreitet sie nicht nur einmal die Grenze zum Masochismus (ebenso ein Motiv, das sich in „Nullzeit“ wiederfindet), wenn sie sich von Max demütigen lässt. Um Max zum Erzählen zu bringen, lässt Clara alles mit sich geschehen: Max schlägt sie oder wirft Clara aus ihrer eigenen Wohnung. Doch es scheint Clara zu sein, die die Fäden in der Hand hat. Schließlich fahren sie gemeinsam nach Wien, dem Zentrum der vergangenen Ereignisse. Zu diesem Zeitpunkt ist Max schon mitten in den Aufzeichnungen und scheint es mehr aus Langeweile zu tun, als Zeitvertreib während des Wartens auf den Tod, und Clara hat nur ihre Arbeit im Sinn.

Nur eins macht mir Sorgen. Und das wäre? Naja, sagt sie, möglicherweise hat es einen therapeutischen Effekt auf dich, dass du meine Bänder vollquatscht, und dann wirst du normal, bevor ich fertig bin. Ein Wettlauf gegen die Zeit, sage ich. [...] So einer wie du, sagt Clara, hängt höchstens mal zeitweise in den Seilen. Süße, sage ich, das ist alles vorbei. Das Einzige, was passieren kann, ist, dass ich dir zwischendrin wegsterbe. Das wäre nicht schlimm, sagt sie, darüber könnte ich schreiben.⁴²

Bald jedoch stellt sich tatsächlich ein therapeutischer Effekt ein, und das Leben in der Vergangenheit wird zur Alternative. „Clara, sage ich leise, und was, wenn du keinen Bock mehr hast auf das Spiel?“⁴³ Max denkt nur mehr ans Erzählen, Hitze und Kokainverbrauch und damit das Delirium steigen an, und je mehr Max erzählt, desto schwächer wird Clara. Sie schläft nur mehr, lässt sich von Max Kokain einflößen und wird vom impotenten Max sogar vergewaltigt.

Offenbar bin ich im Moment unserer Ankunft in Wien mit ihr zusammengeschlossen worden, als wäre sie meine persönliche Batterie, und je stärker ich mich fühle, desto schwächer wird sie, und so wie sie jetzt aussieht, werde ich sie in ein paar Stunden verbraucht haben.⁴⁴

Schließlich entrückt Clara immer mehr, und Max fühlt sich nicht mehr gehört.

Sie hat nicht zugehört. Sie hört die ganze Zeit nicht zu, sie ist weggetreten, ich hätte das dem Hund erzählen können, dem beschissenen Auto, einer Mauer. [...] Hör mal, sage ich in ihr Ohr,

⁴¹ Adler und Engel, S. 137/138

⁴² Ebd., S. 177

⁴³ Ebd., S. 222

⁴⁴ Ebd., S. 358

ich erzähle dir alles. Bis zum Ende. Aber ich muss wissen, dass du mich hörst. Dass du zuhörst. [...] Ich höre dir zu, sagt sie.⁴⁵

Clara hört also zu, bis Max fertig ist – und erwacht wieder. Die scheinbar Halbtote hat Max ihr Delirium nur vorgespielt oder sich zumindest absichtlich in diese Position gegeben.

Was soll diese plötzliche Auferstehung? Du hast gesagt, antwortet sie, dass du fertig erzählt hast. Versuchen wir es anders herum, sage ich. Was sollte dieser Dornröschenschlaf? Ach, sagt sie, du kommst mit Kranken einfach besser zurecht. Du vertraust nur Schwachen und Hinfälligen. Das gehört zu den Dingen, die ich als Erstes begriffen habe. Das glaube ich einfach nicht, sage ich. Dann eben nicht, sagt sie. Hast du mir wirklich ALLES erzählt?⁴⁶

Während Max geglaubt hat, dass Clara von ihm abhängig sei, wurde er immer mehr von Clara abhängig.

Wir haben einen Handel geschlossen, meine Geschichte gegen ihre Würde, Freiheit, Gesundheit, kurz, gegen ihre Person. Genau so ist es nämlich. Ich mache mir Sorgen um mein Eigentum, sage ich. Ich habe dich gekauft. Irrtum, sagt sie, du hast mich gemietet. Und die Mietzeit läuft jetzt aus.⁴⁷

Die völlige Hingabe Claras war jedoch nur Mittel zum Zweck, Max wurde erneut zum „Spielball“⁴⁸ (wie zuvor in seiner Tätigkeit für Rufus). Max fühlt sich von Clara zwar hintergangen, kann sich seine Zukunft aber nur mehr mit Clara vorstellen. Er lässt sie, nachdem sie alleine aus Wien abreist, von Herberts Männern gegen Bezahlung wieder zurückbringen. Ob ihm das gelingt und sich die Rollen damit vertauschen, lässt der Roman offen.

In der Figur des Max ist bereits ein Grundgedanke angelegt, der für viele Figuren Zehs gilt: Max sieht das Leben nur mehr als Spiel, aus dem er aussteigen kann, und deshalb muss er sich an keine Regeln mehr halten. „Alles wird immer toller, alles ist ohnehin nur ein Spiel, alles ist alles. Und Erinnerungen sind einfach nur wie Fernsehen.“⁴⁹ Geschehnisse werden nicht mehr als Ereignisse wahrgenommen, die einen persönlich berühren, sondern nur mehr als Spielzug, auf den man höchstens noch reagieren muss, den man aber eigentlich nur mehr beobachtet, weil jede Reaktion die falsche zu sein scheint.

Damals fühlte ich mich am Anfang, jetzt fühle ich mich am Schluss oder sogar schon ein Stück weiter, sitze hier wie ein Theaterbesucher, der nach Ende der Vorstellung noch ein bisschen in seinem Sessel geblieben ist und verwundert feststellt, dass das Spiel weitergeht, dass nach dem Ende keiner mehr Anstalten zum Aufhören macht.⁵⁰

⁴⁵ Ebd., S. 375/376

⁴⁶ Ebd., S. 416, Hervorhebung im Original

⁴⁷ Ebd., S. 418

⁴⁸ Eintrag „Zeh, Juli“ in Munzinger Online/KLG – Kritisches Lexikon zur deutschsprachigen Gegenwartsliteratur, <http://www.munzinger.de/document/16000000737> (abgerufen von Universität Wien Bibliotheks- und Archivwesen am 22.12.2012)

⁴⁹ Adler und Engel, S. 16

⁵⁰ Ebd., S. 172

In dieser Passivität finden sich viele Figuren Zehs wieder. Sie sind nur mehr Beobachter und fühlen sich zu eigenen Handlungen nicht mehr fähig. Um dies zu verdeutlichen, bemüht Zeh immer wieder die Metapher vom Schachspielen oder der Fernsteuerung. „Falls es einen Gott gibt, sitzt er dahinter und programmiert gerade den zweiten August neunundneunzig. Dabei fällt mir ein, dass ich Geburtstag habe.“⁵¹

1.2.2. „Schilf“

Einer etwas genaueren Betrachtung unterzogen werden soll Zehs dritter Roman „Schilf“, der nach „Spieltrieb“ erschienen ist. Auch in diesem Roman steht eigentlich ein Spiel im Mittelpunkt der Geschehnisse, auch wenn es nicht als solches deklariert wird. Der Erzählung voran steht ein Prolog, der dem Leser eine Zusammenfassung der künftigen Geschehnisse bietet. Die knappen Ankündigungen schüren die Erwartungshaltung des Lesers. Dieselbe Funktion haben die Kapitelüberschriften, die ebenfalls das Folgende – wenn auch meist kryptisch – ankündigen. In diesen verwendet Zeh Metaphern oder Aphorismen, sodass nicht zu viel vorweg genommen wird. Die Überschriften sprechen zudem zum Teil die Erzählphasen bzw. das Fiktionale und den Bauplan eines Kriminalromans an. „Höchste Zeit für den Mord“⁵², kündigt das zweite Kapitel an, „Mit Verspätung kommt der Kommissar ins Spiel“⁵³ das vierte. Solche Vorwegnahmen sind für den Leser illusionsstörend und rufen also immer wieder die Illusion, der man sich beim Lesen hingibt, in Erinnerung. Nicht vergessen darf schließlich werden, dass das Spiel mit dem Leser im Kriminalroman, zumindest im Detektivroman, besonders zutage tritt, da der Leser über die genauen Umstände im Dunkel gelassen wird und in der Folge das Spiel mit dem Protagonisten auch zum Spiel mit dem Leser wird. Überhaupt erfreut sich das Sujet des Spiels im Kriminalroman – und im entsprechenden Film – aktuell großer Beliebtheit. Besondere Bedeutung bekommt das Spielmotiv, wenn es sich beim Täter um einen Serienmörder handelt. Dem Täter geht es dabei, so wird es dem Rezipienten zumindest gerne nahegelegt, nicht primär um den Mord, sondern um das Spiel mit der Polizei oder dem Detektiv. Die Jagd nach dem Täter stellt sich dann oft als eine Art Schnitzeljagd heraus; der Täter gibt dem Kommissar – den er sich oftmals gezielt aussucht – Hinweise, die ihn bei richtiger Deutung näher an den Täter heranbringen oder den nächsten Mord verhindern könnten. Geklärt werden kann der Fall nur, wenn der Kommissar sich auf die Denkweise seines „Gegenspielers“ einlässt, das Spiel also als solches akzeptiert und internalisiert. Hält sich der Kommissar nicht an die „Spielregeln“,

⁵¹ Ebd., S. 181

⁵² Zeh, Juli: Schilf. München: btb⁵2009, S. 85

⁵³ Ebd., S. 127

muss er mit Sanktionen vonseiten des Mörders rechnen. Nicht Gut und Böse stehen dann im Fokus der Aufmerksamkeit, sondern Taktik und Spielstrategie, der Fall wird nicht aufgeklärt, sondern gewonnen oder verloren. Kein Wunder also, dass der Privatdetektiv „Sherlock Holmes“ gerade ein Comeback erfährt, und zwar durch die gleichnamige Fernsehserie der BBC. Er eignet sich bestens für die Spielsituation, da er es meisterlich versteht, sich in die Rolle des kriminellen Gegenübers zu versetzen und seine Denkmuster nachzuvollziehen. Die Fälle von Sherlock Holmes sind zwar ins London der Gegenwart verlegt, beruhen aber auf der Vorlage von Arthur Conan Doyle – so wurde zum Beispiel der Titel der ersten Folge von „Eine Studie in Scharlachrot“ durch die Umbenennung in „Ein Fall von Pink“ in eine modernere Version überführt. Sherlock Holmes wird immer wieder mit einem vom Spieltrieb gesteuerten Täter konfrontiert und schafft es nur durch seine Gabe, die Spielzüge des Gegners vorauszusehen, den Täter zu fassen.

Im Prolog sowie im Epilog von „Schilf“ tritt eine Erzählerstimme auf, die sich im Laufe des Romans als die Stimmen von Vögeln herausstellt. Die Vögel nehmen im Roman die Beobachterrolle ein und sind ähnlich wie in Hitchcocks Film stets zugegen. Auf der einen Seite relativieren die Vögel gleich zu Beginn die Wahrhaftigkeit der Geschichte, wenn sie sagen: „So ist es, denken wir, in etwa gewesen.“⁵⁴ Auf der anderen Seite beschwört Zeh damit einen auktorialen Erzähler herauf, der schließlich die Geschichte im Griff und den Überblick, die Draufsicht auf die Geschehnisse hat. Mit dem Bild des Vogels wird diese Draufsicht (die auch im Film eingesetzt wird und dort tatsächlich „Vogelperspektive“ genannt wird) versinnbildlicht. In ihrem Essay „Sag nicht ER zu mir“⁵⁵ bedauert Juli Zeh den Verlust des auktorialen Erzählers und stellt mehrere Theorien auf, warum es in den letzten Jahren fast nur mehr Ich-Erzähler gibt. Laut Zeh besteht zum Beispiel die Angst unter den Autoren, nicht authentisch zu klingen.

Aber vielleicht fühlen sich junge Autoren aus anderen Gründen nicht wohl in der auktorialen Haut und geraten deshalb beim halbherzigen Versuch, eine omnipotente Haltung einzunehmen, leicht in Gefahr, sich als Stimmenimitatoren zu betätigen. Lächerlich wäre dann nicht die auktoriale Haltung, sondern deren misslungene Kopie.⁵⁶

Zeh bringt auch eine politische Dimension ins Spiel. Sie befindet, dass der auktoriale Erzähler „undemokratisch“⁵⁷ sei, da er eine „unanfechtbare Autorität“⁵⁸ sei, und im Gegensatz zu einer zunehmenden Individualisierung und Demokratisierung stehe. Der auktoriale Erzähler bringe zudem auch eine Verantwortung mit sich, denn er kann mit seinen Figuren und ihren

⁵⁴ Ebd., S. 7

⁵⁵ Zeh, Juli: Sag nicht ER zu mir. In: Zeh, Juli: Alles auf dem Rasen. München: btb ²2008

⁵⁶ Ebd., S. 226

⁵⁷ Ebd., S. 228

⁵⁸ Ebd., S. 227

Gedanken anstellen, was er will. „Der Autor steht auf der Schwelle eines unbegrenzten Spielfelds, eines Paradiesgartens. Totale Freiheit“⁵⁹, doch „[D]ie große Freiheit ist schwer zu verwalten“⁶⁰. Letztlich komme beim Erzählen die Schwierigkeit dazu, eine originäre Welt zu erschaffen, denn im Zeitalter des Expertentums rücke das eigene Nichtwissen immer stärker in den Fokus. „Wachsendes Wissen, lautet eine alte Erkenntnis, geht mit dem wachsenden Gefühl des Nichtwissens einher“⁶¹, und so konstatiert Zeh: „Wir haben Höhenangst. Uns ist der Wille zur Draufsicht verloren gegangen, in der Vogelperspektive wird uns schwindlig.“⁶² „Schilf“ könnte also auch als Versuch gelesen werden, diese Draufsicht wiederzuerlangen. Die Macht des allwissenden Erzählers bzw. in diesem Fall der Erzähler, die alles beobachten und berichten, wird immer wieder verdeutlicht und die Neugierde der Leser geweckt, wenn die Erzählerstimme spätere Ereignisse vorweg nimmt. „„In vier Tagen bringe ich einen Menschen um‘, sagt Sebastian. ‚Aber ich weiß noch nichts davon.‘ Das jedenfalls hätte er sagen können, ohne zu lügen.“⁶³ Auch das Mordkapitel täuscht den Leser: Der Mord wird in aller Eile beschrieben, doch erst im nächsten Kapitel wird aufgelöst, dass es sich nur um eine Fantasie des zukünftigen Mörders handelt – diese Macht, solch ein Spiel mit dem Leser zu treiben, hat nur der Erzähler, und umso mehr der auktoriale Erzähler.

Berichtet wird die Geschichte von Sebastian und Oskar, zwei einst unzertrennlichen Physikerfreunden, die sich allerdings im Laufe ihres Studiums in verschiedene Richtungen entwickelt haben. Oskar ist höchst erfolgreich und leidet unter Sebastians eher populärwissenschaftlich ausgerichteter Arbeit. Er lässt Sebastians Sohn entführen und erpresst Sebastian mit den Worten „Doublethink muss weg“ und spielt dabei auf Sebastians Arbeit an der Viele-Welten-Theorie an. Sebastian missversteht die Situation allerdings und glaubt, er soll den in einen Medizinerskandal verwickelten Arzt „Dabbeling“ umbringen, was er auch tut. Kommissar Schilf kommt nach dem Mord ins Spiel und löst den Fall.

Oskar ist an keiner zwischenmenschlichen Beziehung interessiert, bis er Sebastian trifft. Zwischen den beiden entwickelt sich sofort eine tiefe Freundschaft, die zumindest von Oskars Seite aus auch eine homoerotische Komponente hat. „Ihre Freundschaft brauchte keine Anlaufzeit; nichts musste sich entwickeln. Sie ging einfach an wie eine Lampe, wenn man den richtigen Schalter drückt.“⁶⁴ Die Freunde sind unzertrennlich, kleiden sich gleich – aber so, dass sie sich von den anderen Studierenden abheben – und üben sich in Inszenierungen,

⁵⁹ Ebd., S. 230

⁶⁰ Ebd., S. 231

⁶¹ Ebd., S. 233

⁶² Ebd., S. 232

⁶³ Schilf, S. 27

⁶⁴ Ebd., S. 22

also in der Aufführung eines Spiels. Sie führen Streitgespräche nur für ihre Kommilitonen und Professoren, um diesen deren Unterlegenheit vorzuführen (so wie es auch Ada und Alev in „Spieltrieb“ machen). Der Moment, in dem Oskar einem Professor nicht nur ihr Genie vorführen will, sondern auch die Einheit zwischen Sebastian und Oskar unter Beweis stellen will, ist aber auch der Wendepunkt ihrer Freundschaft. Gemeinsam schreiben sie eine lange Formal an die Tafel, und zwar Sebastian von vorne und Oskar von hinten, bis sie einander in der Mitte treffen. Sebastian, der sozusagen den einfacheren Part von Oskar zugeteilt bekommt, fühlt sich gedemütigt, weil es Sebastian um das physikalische Können geht, Oskar nur um die „gemeinsame Inszenierung“⁶⁵.

Für Oskar war Rechthaben kein Bestreben, sondern ein natürlicher Zustand. [...] Sebastian fühlte den Zwang, Oskar dafür zu strafen, dass die Sekunde, in der sich ihre Hände in der Mitte der Tafel berührt hatten, ein Moment des einseitigen Triumphs gewesen war. Nur für Oskar ein Fest ihrer Freundschaft und gemeinsamen Brillanz. Für Sebastian ein Beweis seiner Unterlegenheit.⁶⁶

Oskar ist ein klassischer Zeh-Charakter, der das Leben als Spiel wahrnimmt. All sein Handeln und sein Tun sind auf Kampf ausgerichtet, und dabei ist der Gewinn nicht ausreichend. „Menschen wie Oskar verstehen das Leben als ein Spiel, das man gewinnen muss. [...] Für Oskar reicht es nicht zu gewinnen, die anderen müssen auch verlieren.“⁶⁷ Nach dem gemeinsamen Auftritt an der Tafel folgen viele ernstzunehmende Streitgespräche, und Sebastian fühlt zum ersten Mal eine innere Zerrissenheit, da er Oskar nicht verlieren will und trotzdem das Brechen der Freundschaft unaufhaltbar scheint.

In dieser Nacht lief Sebastian allein durch die Straßen und erklärte den Laternen, an deren Masten er sich die Fäuste blau schlug, dass mit der Welt etwas nicht stimmen könne. Dass es weitere Universen geben müsse, in denen die Dinge anders liefen. [...] In denen er und Oskar einander niemals verlieren würden.⁶⁸

Letztlich verfolgen die Freunde auch physikalisch unterschiedliche Ziele. Oskar sieht sich als ernstzunehmenden Physiker, der die Quantenmechanik und die Relativitätstheorie miteinander verknüpfen möchte, um somit die „Theory of Everything“ zu finden. Sebastian wird Professor für Nanotechnologie, arbeitet aber vor allem an der Viele-Welten-Theorie.

Auf der anderen Seite des Plots stehen zwei skurrile Ermittlerfiguren, wobei der titelgebende Kommissar Schilf besonders wichtig ist. Er löst den Fall binnen weniger Minuten, „ohne dass die Geschichte deshalb zu Ende wäre“⁶⁹, wie uns die Erzählinstanz mitteilt. Er erinnert in seiner Verschobenheit an andere Detektive – so spricht „Volltext“ von einer

⁶⁵ Ebd., S. 32

⁶⁶ Ebd., S. 32/33

⁶⁷ Ebd., S. 60/61

⁶⁸ Ebd., S. 33

⁶⁹ Ebd., S. 185

„Verwandtschaft“⁷⁰ zu Columbo, von dem er sowohl das Geniale als auch die Liebenswürdigkeit hat, als auch zu Kommissar Wallander, dessen Gesundheitszustand ebenfalls nicht zum Besten steht. Auch Dürrenmatts Kommissar Bärlach kommt einem da in den Sinn. Schilfs Draufsicht auf alle Dinge des Lebens hat sich bei ihm noch verstärkt, seit er einen Gehirntumor hat, der ihn veranlasst, einen eigenen inneren auktorialen Erzähler sein Leben erzählen zu lassen, und den er sein „Vogelei“⁷¹ nennt. Schilf hat also sozusagen seinen eigenen Beobachter-Vogel, der schlüpft, als Kommissar Schilf am Ende den Fall zum Abschluss bringt und stirbt und sich damit sozusagen die ultimative Draufsicht einstellt.

Kommissarin Skura, die ihren wesentlichsten Charakterzug des skurril Verschrobenen schon im Namen trägt, reiht sich gut in die Figurenauswahl ein, indem sie das Spiel um die Möglichkeit der vielen Welten durch ihren eigenen Ermittlungsstil mitmacht: Sie geht immer vom Gegenteil ihres Instinkts aus.

Die „Spielvorbereitung“ – eine Vorbereitung für die Protagonisten und Leser gleichermaßen – findet beim gemeinsamen Abendessen von Sebastians Familie und Oskar statt. Es wird wieder einmal über die unterschiedlichen Ansichten der Physiker diskutiert. Anlass ist ein Artikel Sebastians über die Viele-Welten-Theorie, die besagt, dass es viele verschiedene Welten gibt und damit „alles, was möglich ist, geschieht“⁷². Eine Ansicht, die Oskar als Esoterik abtut und die er als den Wunsch Sebastians deutet, mehrere Leben gleichzeitig leben zu können. In dem Gespräch sind bereits das Motiv Oskars gegeben, das Spiel zu spielen, sowie Hinweise auf das Wortspiel, auf dem das Spiel beruht. Das Spiel ist eigentlich eine Erpressung, doch will Oskar nur seinen Standpunkt klarmachen und eben ein bisschen spielen, doch offenbart sich das Spiel erst am Schluss als solches. Zuerst gehen sowohl die Leser als auch Sebastian von einer Erpressung aus; dass es sich bei der Erpressung nur um einen Streich, ein Spiel handelt und dass die Forderung ein Missverständnis bzw. für die Leser ein Sprachspiel ist, kann erst am Schluss aufgelöst werden.

Sebastian erhält einen Anruf von einer gewissen Vera Wagenfort, deren Stimme ihm zwar bekannt vorkommt, die er aber nicht identifizieren kann und die ihm folgenden Satz mitteilt: „*Dabbling muss weg*“⁷³. Erst als sein Wagen (mit seinem schlafenden Sohn Liam) tatsächlich fort ist, erklärt sich der Name der Dame und Sebastian wird klar, dass er erpresst wird. Da seine Frau Maike mit Dr. Dabbling, Chefarzt der Chirurgie und in einen Medizinerskandal verwickelt, befreundet ist, scheint für Sebastian die Forderung eindeutig zu

⁷⁰ Stadler, Clarissa: Tatort Gehirn. In: Volltext, 31.8.2007

⁷¹ Schilf, S. 171

⁷² Ebd., S. 65

⁷³ Ebd., S. 75, Hervorhebung im Original

sein: Er soll Dabbling umbringen. Genau dieser Irrglaube lässt das Spiel außer Kontrolle geraten, es entgleist Oskar.

Tatsächlich ist Vera Wagenfort die Sekretärin von Oskar, und sie sagt im Auftrag von Oskar: „*Doublethink* muss weg.“⁷⁴ Durch die Einführung des Terminus „*Doublethink*“ wird das Spiel mit der Intertextualität in diesem Roman sehr wichtig: *Doublethink* ist ein Begriff aus George Orwells „1984“ und bezeichnet die Fähigkeit, Dinge gleichzeitig für richtig und falsch und wahr und unwahr zu halten. Oskar spielt damit auf Sebastians Begehren an, dass entgegengesetzte Wünsche in seinem Leben gleichermaßen Geltung haben.

*Doublethink means the power of holding two contradictory beliefs in one's mind simultaneously, and accepting both of them. [...] To tell deliberate lies while genuinely believing in them, to forget any fact that has become inconvenient, and then, when it becomes necessary again, to draw its back from oblivion for just so long as it is needed, to deny the existence of objective reality which one denies – all this is indispensably necessary.*⁷⁵

Sebastian und Oskar sprechen kurz zuvor über „1984“, doch Oskar hat eines nicht bedacht: Sebastian kennt den Begriff nicht.

„Vielleicht hast du Orwells 1984 gelesen. In Ozeanien lernen die Menschen die Menschen unter Folter, etwas gleichzeitig für wirklich und unwirklich zu halten. Sie werden mit Gewalt gezwungen, in der Wahrheit nur eine Möglichkeit von vielen zu sehen. Weißt du, wie Orwell das nennt?“[...] „Ich habe das Buch nicht gelesen“, sagt Sebastian.⁷⁶

Oskar erwähnt in einem Streitgespräch bei einem Fernsehinterview zwar den Begriff Orwells, doch ob Sebastian dies nicht wahrnimmt oder sein Unterbewusstsein ihm einen Streich spielt, er also hört, was er hören will, um den vermeintlichen Liebhaber seiner Frau aus dem Weg schaffen zu können, bleibt ungeklärt.

Wie in „Spieltrieb“ kann der dort geltende Leitsatz „*Summa Ius, Summa Iniuria*“⁷⁷ auch für „Schilf“ angewandt werden. Denn der eigentliche Verlierer des Spiels, der Mörder, wird zum Gewinner, wenn – wie allerdings nur angedeutet wird – der Mörder freigeht und Oskar eine Verurteilung droht. Viel wichtiger gerade für Sebastian ist aber, dass Oskar vor seinen „inneren Richter“⁷⁸ geführt wird, und so spielen am Schluss Sebastian und Schilf ein Spiel mit Oskar, indem sie den Mord für Oskar nachspielen und Oskar zum Zuschauer machen. Zuvor bietet Oskar Sebastian noch die gemeinsame Flucht und somit eine Parallelwelt an und wird damit letztlich selbst Opfer von „*doublethink*“. Damit hat er seine eigene Philosophie und Grundlage des Spiels verraten. „Sebastian!“, ruft er, und dann, leiser, weil sich in diesem

⁷⁴ Ebd., S. 330, Hervorhebung im Original

⁷⁵ Orwell, George: 1984. Harmondsworth: Penguin Books 1954, S. 171

⁷⁶ Schilf, S. 39

⁷⁷ Spieltrieb, S. 5, Hervorhebung im Original

⁷⁸ Schilf, S. 327

Standbild nichts rührt: „Du bist nicht der große Fachmann für *doublethink* gewesen. Das war leider ich.“⁷⁹

Bei der Erpressung geht es also um Oskars Wunsch, Sebastian möge (geistig) wieder zu ihm zurückkehren, es geht um eine Idee, die Sebastian ablegen soll. Dies ist die Viele-Welten-Theorie und in ihr manifestiert sich wiederum ein Spielgedanke, nämlich das Spiel mit der Wirklichkeit. Hinter dem Spiel steht also ein philosophisches Gedankenkonstrukt. Die Theorie besagt, dass es unendlich viele Welten gibt, die immer mehr werden. Sie basiert auf der quantenmechanischen Erkenntnis, dass Teilchen gleichzeitig an verschiedenen Orten sein können. Sebastian wählt einen eher philosophischen Zugang zu der Theorie, zu der es verschiedene Ansätze gibt. Laut Sebastian ist die Theorie die „einzig logische, nicht-theologische Erklärung der menschlichen Existenz“⁸⁰. Die Wahrscheinlichkeit, dass im Moment des Urknalls eine Welt mit den für die Menschheit wichtigen Bedingungen entstehe, habe 10 hoch minus 59 betragen, sei also eigentlich nicht möglich.⁸¹ H.D. Zeh⁸² kritisiert in seinem Aufsatz „Wozu braucht man ‚Viele Welten‘ in der Quantentheorie?“ die Vorstellung gleichzeitig existierender Welten. „Wenn nämlich jede der angenommenen Historien völlig unabhängig von den anderen eine ‚eigene Welt‘ beschreibt, sind alle bis auf die von uns erlebte ohne jede Konsequenz und daher reine Phantasie.“⁸³ Dies muss auch Sebastian feststellen, wenn er sich immer wieder andere Welten herbeisehnt und erträumt, dies jedoch eben keine Konsequenzen hat und er in seiner Wirklichkeit gefangen bleibt. „Die Zeit ist eine Kartei mit unendlich vielen Karten. Er fängt an zu blättern, sucht das Paralleluniversum, in dem er Liam nicht schlafend im Wagen zurückgelassen hat.“⁸⁴

Kommissar Schilf hat seine eigenen Gründe, warum ihn der Fall so brennend interessiert und warum er Sebastian helfen möchte, denn Schilf hat auch seine Probleme mit der Wirklichkeit. Schilf hatte nämlich – soviel erfährt der Leser – ein normales Leben, bis zum sogenannten „Bruch“, einem Ereignis, an das Schilf sich nicht erinnern will und zu dem die Leser mehrere Versionen angeboten bekommen. Seit sein Tumor entdeckt wurde, ist die Wirklichkeit für Schilf sowieso relativ, denn Schilf ist sich nicht sicher, ob er alles tatsächlich erlebt, und er hat auch kurze Gedächtnislücken. Zur „neuen“ Wirklichkeit gehört auch seine Freundin Julia,

⁷⁹ Ebd., S. 379, Hervorhebung im Original

⁸⁰ Ebd., S. 65

⁸¹ Vgl. ebd.

⁸² Es liegt eine zufällige Namensgleichheit mit der Autorin Juli Zeh vor.

⁸³ Zeh, H. Dieter: Wozu braucht man „Viele Welten“ in der Quantentheorie? In: Physik ohne Realität: Tiefsinn oder Wahnsinn. Berlin/Heidelberg: Springer 2012, S. 27-44, zitiert nach: <http://www.rzuser.uni-heidelberg.de/~as3/VieleWelten.pdf> (11.6.2012)

⁸⁴ Schilf, S. 73

eine Frau, die plötzlich in sein Leben tritt und von der er (und damit der Leser) nicht sicher weiß, ob sie tatsächlich existiert.

Schilfs Glaube, dass die Welt „ganz anders beschaffen sein“⁸⁵ könnte, macht ihn zu einem ausgezeichneten Kommissar. Die Erkenntnis, dass „Zeit, Raum und Kausalität im wahrsten Sinne des Wortes Ansichtssache“⁸⁶ seien, sorgt dafür, dass er nichts so hinnimmt, wie der Schein es ihm nahelegt.

1.2.3. „Corpus Delicti“

„Corpus Delicti“ wurde ursprünglich als Drama konzipiert und ist erst nach der Uraufführung als Roman erschienen. Juli Zeh entwirft mit „Corpus Delicti“ eine Dystopie. Zukunftsentwürfe sind immer Gedankenspiele, wenngleich sie ihre Verankerung in der Gegenwart haben – umso mehr, wenn sie als Gesellschaftskritik angelegt sind. Zeh sagt auch über ihren Roman, dass sie bereits existierende Erscheinungen zusammengetragen hat. „Ich wollte auf etwas hinweisen, was jetzt schon in der Tendenz besteht.“⁸⁷ Doch ist es trotzdem das Bild einer (negativen) Zukunftsvision, die Frage nach: „Was wäre, wenn?“ Zeh zeichnet in ihrem Roman das Bild einer Gesundheitsdiktatur, in der es oberstes Ziel ist, dass alle Menschen stets gesund sind, nicht nur, weil sie es sich selbst, sondern weil sie es der ganzen Gemeinschaft schulden. Gesundheit ist in dieser Diktatur, wie das Vorwort deutlich macht, „nicht die bloße Abwesenheit von Krankheit“⁸⁸, sondern ein „Zustand des vollkommenen körperlichen, geistigen und sozialen Wohlbefindens [...]“. Ein Mensch, der nicht nach Gesundheit strebt, wird nicht krank, sondern ist es schon“⁸⁹. In dieser Gesundheitsdiktatur in der Mitte des 21. Jahrhunderts regiert die METHODE⁹⁰, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, die körperliche und geistige Gesundheit seiner Bürger mittels Mikrochips zu überwachen. Es muss täglich ein ausreichendes Maß an Bewegung vollzogen werden, Blutproben müssen regelmäßig eingeschickt werden, und zwischenmenschliche Beziehungen beruhen auf einer die DNA überprüfenden Partnervermittlung. Damit steht Zeh – um auch auf das intertextuelle Spiel Bezug zu nehmen – in einer Tradition mit Huxleys „Brave New World“ oder Orwells „1984“. Der Körper ist in dieser Diktatur nicht mehr Privateigentum, sondern – wie es der Titel und der gesamte Sprachduktus bereits andeuten – juristischer und staatlicher Gegenstand, und damit steckt in dem Titel auch ein Sprachspiel, denn der Körper ist

⁸⁵ Ebd., S. 165

⁸⁶ Ebd.

⁸⁷ Juli Zeh im Interview mit Pfister und Trost

⁸⁸ Zeh, Juli: Corpus Delicti. Frankfurt/Main: Schöffling & Co 2009, S. 7

⁸⁹ Ebd., S. 7/8

⁹⁰ Versalien im Original

sozusagen schon das Delikt. Im Mittelpunkt des Geschehens steht, wie der Untertitel schon sagt, ein Prozess, in dem die Protagonistin Mia Holl angeklagt ist, da sie ihr Gesundheitsprogramm vernachlässigt hat. Mia Holl ist Biologin und eigentlich Anhängerin der METHODE: „Ich bin Naturwissenschaftler, Euer Ehren. Niemand weiß besser als ich, dass jedes biologische Leben darauf abzielt, Wohlbefinden zu erreichen und Schmerz zu vermeiden. Nur ein System, das diesen Zielen dient, ist legitim.“⁹¹ Doch Mia wird zur „Staatsfeindin wider Willen“⁹², als ihr Bruder, der wegen Mordes verurteilt wurde, obwohl er stets behauptet, unschuldig zu sein, sich im Gefängnis erhängt. Mia gibt der METHODE Schuld am Tod ihres Bruders.

Das Spiel hat auf inhaltlicher Ebene in „Corpus Delicti“ eine untergeordnete Rolle. Zwei Aspekte sollen dennoch herausgegriffen werden: Mia hat eine unsichtbare Gesprächspartnerin, die sie die „ideale Geliebte“⁹³ nennt, womit erneut das Spiel mit Fiktion und Realität aufgegriffen wird. Die ideale Geliebte, mit der sich Mia ständig im Gespräch befindet, ist einerseits Kunstgriff, um Mias Geisteshaltung zu exemplifizieren. Da Mia und die ideale Geliebte oft unterschiedliche Standpunkte in der Diskussion annehmen, die ideale Geliebte jedoch der Vorstellung Mias entspringt, spiegelt die ideale Geliebte andererseits auch Mias innere Zerrissenheit gegenüber dem System wider. Auch das aus „Schilf“ bekannte Spiel mit den Welten wird erneut aufgegriffen, wenn Mia sich fragt, ob die ideale Geliebte „vielmehr in einer anderen Dimension existiert und dort ins Leere schaut, indes sich Mia bloß zufällig vor ihren Augen befindet, an einem Kreuzungspunkt zwischen den Welten“⁹⁴.

Der zweite Aspekt drückt sich in einem Satz aus, den Mias Anwalt äußert: „Das Recht ist ein Spiel, bei dem jeder mitspielen muss.“⁹⁵ Er spricht damit einerseits die Regelhaftigkeit und die geordneten Abläufe des Rechts an, andererseits aber auch den Inszenierungscharakter.

In diesem Satz steckt zudem ein Detail, dass Zehs Spielen immer innewohnt: Das Spiel wird – entgegen der Definition eines Spiels – nicht freiwillig mitgespielt, es besteht ein Zwang. Sobald das Spiel einmal initiiert wurde, haben die Spieler aufgrund der drohenden Konsequenzen keine andere Wahl mehr, als mitzuspielen. Allerdings liegt in diesem Zwang laut Alev aus „Spieltrieb“ die wahre Freiheit begraben. Erst durch die Regeln des Spiels bekommt der Erpresste die Chance zur freien Entscheidung, da er durch klare Regeln die Gelegenheit erhält, sich dagegen aufzulehnen, die Möglichkeit, diese Regeln zu

⁹¹ Corpus Delicti, S. 59

⁹² Finger, Evelyn: Das Buch der Stunde. Juli Zeh stellt sich den Staat als Gesundheitsdiktatur vor. In ihrer scharfsinnigen Zukunftsvision „Corpus Delicti“ ist der perfekte Körper das höchste Gut. In: Die ZEIT, 1.3.2009, zitiert nach: <http://pdf.zeit.de/2009/10/L-Zeh.pdf> (29.12.2012)

⁹³ Corpus Delicti, S. 25

⁹⁴ Ebd.

⁹⁵ Ebd., S. 74

durchbrechen. (In diesem Gedankenkonstrukt wird die Philosophie von Kierkegaard und Sartre und ihre Vorstellung von der freien Willensentscheidung deutlich, wie an späterer Stelle gezeigt werden soll.)

Der Freidenker Moritz hingegen spielt nicht mit im Spiel der METHODE, deren Regeln und Gesetze er nicht mehr einhält. Sein Leben sieht er als eigenes Spiel, in dem er die Regeln für sich entwirft. „Das Recht ist ein Spiel, bei dem jeder mitspielen muss. Das könnte von Moritz sein, findest du nicht?“ ,Nein. Moritz ging es immer darum, Herr seines eigenen Spiels zu sein.“⁹⁶

Der letzte Satz des Werks ist doppeldeutig und in ihm steckt Spielcharakter, wenn man sich in Erinnerung ruft, dass „Corpus Delicti“ eigentlich ein Theaterstück war: „Denn erst jetzt ist sie – erst jetzt ist das Spiel – erst jetzt ist wirklich alles zu Ende.“⁹⁷ Nicht nur das Spiel, in dem Mia unfreiwillig mitspielen musste, der Prozess, ist zu Ende, sondern auch das Schauspiel und so die fiktionale Welt.

1.2.4. „Nullzeit“

Zehs aktueller Roman „Nullzeit“ ist im August 2012 erschienen und kündigt erneut ein Spiel schon im Klappentext an: „Jetzt muss Sven erleben, wie er vom Zeugen zum Mitschuldigen wird. Bis er endlich begreift, dass er nur Teil eines mörderischen Spiels ist, in dem er von Anfang an keine Chance hatte.“⁹⁸ Das Spiel ist abermals eines mit Protagonisten und Leser gleichermaßen, denn weder weiß der Protagonist Sven, was für ein Spiel gespielt wird, noch der Leser, der nicht weiß, welcher der beiden Versionen der Geschichte, die von Sven und Jola in einer Art Parallelaktion erzählt werden, er glauben soll.

Sven ist der Ich-Erzähler, der einst mit seiner Freundin Antje aus Deutschland ausgewandert ist und auf einer kleinen spanischen Insel eine Tauchschule eröffnet hat. Seine neuen Gäste sind Theo, ein Schriftsteller, und dessen Lebensgefährtin Jola, eine Schauspielerin, die sich durch den Tauchurlaub auf eine neue Rolle vorbereiten will. Der Ich-Erzähler-Strom Svens wird immer wieder unterbrochen von den Tagebucheinträgen Jolas.

Seit Sven Deutschland verlassen hat, lautet sein Credo, sich aus allem rauszuhalten. Deutschland ist für ihn der Ort, an dem Menschen über andere Menschen urteilen und sich ständig in fremde Leben einmischen. Es ist ein Zwischenfall während des ersten Staatsexamens (Sven ist Jurist), der ihn dies erkennen lässt. „Mit Deutschland, das ich seitdem ‚das Kriegsgebiet‘ nannte, wollte ich nichts mehr zu tun haben. Als ich wenig später

⁹⁶ Ebd., S. 80

⁹⁷ Ebd., S. 264

⁹⁸ Zeh, Juli: Nullzeit. Frankfurt/Main: Schöffling & Co. 2012, Klappentext

auf der Insel ein neues Leben begann, war ‚Raushalten‘ das Fundament, auf dem ich meine Weltsicht erbaute.“⁹⁹ Sven taucht im wahrsten Sinne des Wortes ab. Für ihn ist die Unterwasserwelt die Welt, mit der er und in der er besser zurechtkommt. Die Tauchregeln sind strikt, die Spielregeln unter Wasser eindeutig.

Unter Wasser waren die Beziehungen einfach, Bedürfnisse eindeutig und Reaktionen radikal. Wer zehn Meter in die Tiefe tauchte, reiste zugleich zehn Millionen Jahre in der Evolutionsgeschichte zurück – oder an den Anfang der eigenen Biographie. Dorthin, wo das Leben begann, im Wasser schwebend und stumm. Ohne Sprache keine Begriffe. Ohne Begriffe keine Begründungen, ohne Begründungen kein Krieg. Ohne Krieg keine Angst.¹⁰⁰

Die Unterwasserwelt ist ein Ort der Ruhe, weil nichts gesprochen werden kann und damit auch keine Urteile fallen können. Es ist der Ort, an dem Sven das „Schlachtfeld“¹⁰¹ Leben hinter sich lassen kann. „Als Jurist traumatisiert, geht er ins Reich der Stille und der Naturzeichen. Seine Unterwasserutopie ist die reduzierte Kommunikation. Er enthermeneutisiert sich im anderen Element und hofft, dem menschlichen Machtspiel zu entkommen.“¹⁰² Doch leider gelingt es ihm nicht, dem Machtspiel zu entfliehen. Seine Weltsicht gerät stark ins Wanken, als Theo und Jola auf die Insel kommen. Sofort ist die eigene Dynamik der Beziehung von Theo und Jola zu spüren, sie läuft nach eigenen Regeln ab. Sie demütigen und beschimpfen einander, sie bringen sich gegenseitig in Gefahr, und Jola flirtet offenkundig mit Sven. Im nächsten Moment versichern sie sich aber gegenseitig ihrer Liebe. Theo ist ein erfolgloser Schriftsteller, der seine Bestätigung über die Demütigung von Jola erfährt. Je mehr Tagebucheinträge Jola schreibt, je mehr sie in die Rolle der Taucherin Lotte Hass schlüpft, desto mehr füllt sie eine Hassrolle aus, desto mehr kommt ihr Hass Theo gegenüber zum Vorschein, der sie anscheinend auch sexuell demütigt und sie regelmäßig vergewaltigt. Es ist wohl ebenso kaum Zufall, dass Theos Nachname Hast ist. In dem Namen kommt ihr Hass zum Ausdruck, das zweite „s“ durch den Anfangsbuchstaben von Theos Namen ersetzt. Wenn man wiederum seinen Worten Glauben schenken darf, fungiert er für Jola als eine Art Vaterersatz, weswegen sie auch um seine Anerkennung kämpft. Die Reise auf die Insel ist nicht nur Vorbereitung für die Rolle als Taucherin Lotte Hass, sondern laut Jola auch Versuch, die Beziehung zu Theo zu retten. Am Schluss scheint es allerdings so, als sei Jola mit Mordabsichten auf die Insel gekommen.

Sven verliebt sich in Jola, ihren Annäherungsversuchen widersteht er aber – zumindest in seiner Version – lange. Jolas Tagebucheinträgen zufolge lässt sich Sven schnell auf eine

⁹⁹ Ebd., S. 40

¹⁰⁰ Ebd., S. 69

¹⁰¹ Ebd., S. 230

¹⁰² Winkels, Hubert: Ein Mädchen auf dem Meeresgrund. Juli Zehs Roman ist eine komplizierte, sexuell aufgeladene Dreiecksgeschichte. In: Die ZEIT, 2.8.2012, zitiert nach: <http://www.zeit.de/2012/32/Juli-Zeh-Nullzeit> (13.8.2012)

Affäre ein. Fortan glaubt Theo, der das Tagebuch Jolas liest, dass sie und Sven tatsächlich eine Affäre haben. Theo warnt Sven vor Jola, die immer etwas im Schilde führe, was Sven aber nicht hören will. „Typisch war vor allem die Logik des Kriegsgebiets: Hinter jedem Verhalten steckte ein dunkler Plan.“¹⁰³ Nachdem Jola immer zudringlicher wird und auch damit kalkuliert, von anderen Inselbewohnern und Theo gesehen zu werden, gleichzeitig die gegenseitigen Demütigungen immer mehr zunehmen, hat auch Sven das Gefühl, dass er Teil eines Plan ist. „Ich wurde das Gefühl nicht los, dass Jola und Theo den Regeln eines Spiels folgten, das ich nicht verstand.“¹⁰⁴ Bei einer Tauchexpedition Svens, die er eigentlich mit erfahrenen Taucherkollegen machen wollte, schlägt Jola auf Theo ein und schmeißt ihn, mitsamt Bleigewichten, ins Meer. Sven kann Theo aber retten, sodass Jolas angeblicher Plan nicht aufgeht. Das Tagebuch, das sie zurücklässt und in dem detailliert die Affäre mit Sven beschrieben ist sowie Theos Brutalitäten angeführt sind, sollte einem Kommissar als Beweis dienen, dass der zudringliche Sven den gewalttätigen Lebensgefährten Jolas umgebracht hat. So reimt sich Sven zumindest die Ereignisse zusammen. Was allerdings wirklich auf der Insel passiert ist, ob Svens oder Jolas Version stimmt, wird nicht geklärt.

„Nullzeit“ ist ein Roman voller Divergenzen. Wahrheit und Lüge stehen einander ebenso gegenüber wie Land und Wasser. Die titelgebende Nullzeit spielt dabei auch eine Rolle. Sie ist

die Zeitspanne [...], die ein Mensch in einer bestimmten Tiefe tauchen konnte, ohne sich bei der sofortigen Rückkehr an die Oberfläche einem Gesundheitsrisiko auszusetzen. [...] Man könne es sich ähnlich vorstellen wie bei Kohlensäure in einer Sprudelflasche: Solange die Flasche geschlossen bleibe und unter Druck stehe – kein Problem. Was aber passiert, wenn man die Flasche zu schnell öffnet? Ähnliches geschehe im Körper, wenn man die Nullzeit überschreite und zu schnell an die Oberfläche zurückkehre. Nicht schön.¹⁰⁵

Die Nullzeit steht damit auch für die Ruhe, die das Wasser in Sven auslöst, und für das geregelte Leben, das Sven führt. In „Nullzeit“ gibt es allerdings keinen Tauchgang, der Sven das oben beschriebene Gefühl der Geborgenheit fühlen lässt. Jeder Tauchgang wird abgebrochen und die Protagonisten müssen mit sich kämpfen, um die Nullzeit einzuhalten. Immer geschieht etwas unter Wasser, das die Protagonisten in die Gefahrensituation bringt, die „Flasche zu schnell zu öffnen“. Die Nullzeit steht aber auch die Verstrickungen selber, in denen sich Sven wiederfindet und für die wahre Schwierigkeit beim Tauchen – das

¹⁰³ Nullzeit, S. 78

¹⁰⁴ Ebd., S. 130

¹⁰⁵ Ebd., S. 43

Auftauchen. „Denn das Auftauchen ist viel langwieriger als das Abtauchen. Und aus einer Geschichte wieder herauszukommen, ist viel schwieriger, als in sie hineinzugeraten.“¹⁰⁶

Neben dem Spiel um Wahrheit und Lüge, das die Protagonisten führen, ist „Nullzeit“ erneut vor allem ein Spiel mit dem Leser. Svens Erzählung wird durchbrochen von Jolas Tagebucheinträgen, und die Geschichten unterscheiden sich zunehmend. Schließlich gibt es von jedem Geschehnis zwei Versionen. „Wir lesen also zwei divergierende Berichte und Deutungen. Damit rückt das gesamte Geschehen in ein postmodernes Zwielficht. So weit, so vertraut. Interessanter ist die Frage, wer entscheidet am Ende über die Wahrheit, und wie sieht sie aus?“¹⁰⁷, fragt Hubert Winkels in der ZEIT. Letztlich gibt es keine Wahrheit, der Leser wird mit den verschiedenen Möglichkeiten einer Geschichte konfrontiert und muss sich selbst zurechtfinden. Wenn wir zuerst bei Sven lesen

„Ich habe für morgen keine Mannschaft“, sagte ich. „Theo und ich sind deine Mannschaft.“ Ich ließ die Hände sinken. „Das geht nicht, Jola. Für so etwas braucht man Erfahrung.“ „Ich hab schon Schiffe manövriert, bevor ich laufen konnte. Glaubst du wirklich, so eine Nusschale stellt ein Problem für mich dar?“¹⁰⁸,

schreibt Jola einige Seiten weiter:

Er fragte, ob ich ihn bei der Expedition unterstützen könne. Ihm die Mannschaft ersetzen. Gemeinsam mit dem alten Mann. Ausgerechnet! Vor lauter Verblüffung gab ich sinnvolle Antworten. Dass ich das für keine gute Idee hielte. Dass weder Theo noch ich die nötige Erfahrung besäßen. [...] Aber Verschieben kam nicht in Frage. [...] Und ich hätte doch schon Schiffe gesteuert, bevor ich laufen konnte.¹⁰⁹

Svens Worte werden also von Jola stets ins Gegenteil verkehrt. Oder ist es doch umgekehrt? Beim Lesen tendiert man dazu, Sven zu glauben, der als Erstes zu Wort kommt und auch das letzte Wort behält. „Wer hat Recht? Warum schreibt einer die Unwahrheit? Warum glauben wir automatisch dem, der mit dem Erzählen angefangen hat?“¹¹⁰, möchte die Berliner Zeitung wissen. Es ist aber ebensowenig deutlich, dass einer die Unwahrheit schreibt. Und wie schon Sven schreibt: „Wer nicht die Wahrheit sagte, log noch lange nicht.“¹¹¹ Vielleicht schreiben beide Personen nur ihre Wahrnehmungen nieder. Geklärt wird der angebliche Mordversuch nämlich nicht und Jola kommt nicht mehr zu einer Tagebucheintragung. Wie es sich in Wirklichkeit – falls diese Kategorie hier überhaupt zur Geltung kommen kann – abgespielt hat, bleibt im Dunkel, der Leser muss sich seine eigene Version kreieren. Als Sven am Ende

¹⁰⁶ von Sternburg, Judith: Warum musste Emil sterben? Juli Zehs neuer Roman „Nullzeit“ ist zeitgenössisch und blitzgescheit, aber ein schwacher Psychothriller. In: Berliner Zeitung, 1.8.2012, zitiert nach: <http://www.berliner-zeitung.de/literatur/buchkritik--nullzeit--warum-musste-emil-sterben-10809200,16762304.html> (13.8.2012)

¹⁰⁷ Winkels (2012)

¹⁰⁸ Nullzeit, S. 210

¹⁰⁹ Ebd., S. 216

¹¹⁰ von Sternburg (2012)

¹¹¹ Nullzeit, S. 80

eine neue Kundin Jolas Tagebuch lesen lässt (nachdem er ihr seine Version der Geschichte erzählt hat), spricht sie aus, was der Leser vielleicht denkt: „Einer von euch beiden ist genial.“¹¹² Sie ist es, die Sven rät, seine Version aufzuschreiben, damit – sollte es doch zu einem Prozess kommen, in dem die Aussage Jolas gegen Svens stehen würde – sich Sven seiner Erinnerung sicher sein kann. Denn „[N]ichts sei korrupter als die menschliche Erinnerung. Erst würden die Details der Ereignisse verschwimmen, dann die Ereignisse selbst“¹¹³.

Zeh thematisiert außerdem durch ihren Schriftsteller-Charakter Theo neuerlich den Schreibakt. Theo denkt, was Zeh bereits macht: Sie macht die Insel zum Schauplatz einer Geschichte. „Mit anderen Worten, bis auf uns ist der Ort leer. Das hat dem alten Mann gleich gefallen: Hier müsste man eine Geschichte spielen lassen! – Mach doch. Lass spielen.“¹¹⁴, fordert Jola Theo auf – und Zeh lässt spielen. Theo ist außerdem Schriftsteller von „Fliegende Bauten“. „Geboren 1969 in Reutlingen, deutscher Schriftsteller. Sein Romandebüt ‚Fliegende Bauten‘ erschien im Jahr 2001.“¹¹⁵ Zeh bedient sich damit eines fiktiven Texts, den man bereits in ihrem Roman „Spieltrieb“ kennenlernen konnte, und setzt damit einen intertextuellen Bezug auf ihr eigenes Werk. In „Spieltrieb“ fungiert der Text als Metapher für die Postmoderne und das Verlorensein des Ichs im 21. Jahrhundert. In „Spieltrieb“ stammt der Text aus der Feder einer Autorin und handelt (wahrscheinlich) von einem weiblichen Ich. Theo Hast scheint also nicht der gesuchte Autor ebendieses Textes zu sein (obwohl auch die zeitliche Datierung zutreffend ist), vertritt aber durch Wiederaufnahme des Titels dieselbe Idee. Es ist diesmal ein männliches Ich, das mit dem Ich-Verlust kämpft und auf der Suche nach Identität ist. „Laut Klappentext auf der Homepage des Verlags ging es um eine Hauptfigur namens Martin und die Suche nach Identität. Es klang kompliziert. Weiterhin hielt die Seite eine Leseprobe bereit.“¹¹⁶ Wie schon in „Spieltrieb“ gibt uns Zeh im Text eine Kostprobe des Texts und schafft damit ein Motto, das für all ihre Figuren gilt: „Auswandern, dachte er. Das ergäbe doch nur Sinn, wenn das Land, in das wir fliehen, nicht immer nur wir selbst wären.“¹¹⁷ Ein Satz übrigens, der, wenn man ihn auf „Spieltrieb“ bezieht, das (erdachte) glückliche Ende von Smutek und Ada und die Flucht nach Bosnien mit der Chance auf Neuanfang relativiert.

¹¹² Ebd., S. 253

¹¹³ Ebd., S. 254

¹¹⁴ Ebd., S. 23

¹¹⁵ Ebd., S. 26

¹¹⁶ Ebd., S. 27

¹¹⁷ Ebd.

Wie gezeigt wurde, durchzieht das Motiv des Spiels alle Romane Zehs. Auf formaler Ebene findet sich der Leser im Spiel wieder, wenn mit illusionsstörenden Mitteln gearbeitet und die Fiktionalität der Geschichte betont wird, wenn mit der Leseerwartung gespielt und die Allmacht des Erzählers hervorgehoben wird, oder wenn der Leser durch intertextuelle Verweise und Sprachspiele zu größerer Aufmerksamkeit herausgefordert wird. Was die inhaltliche Ebene betrifft, finden sich die Protagonisten stets in einem Spiel wieder. Protagonisten, die das Leben als Spiel betrachten, weil sie nichts zu verlieren befürchten, werden von anderen Figuren zu einem Spiel gezwungen. Oft ist dabei nicht klar, wer die Oberhand hat, wer eigentlich mit wem spielt oder wann sich die Spielsituation umkehrt. Sowohl die Protagonisten als auch die Leser wissen nicht um Wahrheit und Lüge, Fiktion und Realität Bescheid.

Im Folgenden soll der Fokus auf ein Spielelement gerichtet werden, nämlich auf das Verfahren der Intertextualität. In Zehs Roman „Spieltrieb“ ist das Spielmoment nicht nur auf der Handlungsebene am stärksten vertreten, sondern durch die Intertextualität auch auf formaler Ebene stark präsent. Das nächste Unterkapitel beschäftigt sich zur Einführung in aller Kürze mit dem Thema „Intertextualität“.

1.3. Intertextualität in „Spieltrieb“

„Intertextualität bezeichnet die Eigenschaft von insbesondere literarischen Texten, auf andere Texte bezogen zu sein bzw. mit diesen in einer produktiven, sinnstiftenden Wechselwirkung zu stehen.“¹¹⁸ Während weitgehende Einigkeit darüber herrscht, dass es sich bei Intertextualität um die Bezugnahme eines Textes auf einen anderen Text handelt, gibt es dennoch verschiedene Ansätze, wenn es um die Frage geht, *wann* ein Text auf einen anderen Bezug nimmt. Die Poststrukturalisten (Kristeva, Barthes etc.) haben einen sehr weiten Textbegriff, für sie ist jeder Text intertextuell und Textualität an sich bedingt schon Intertextualität.¹¹⁹ Die Hermeneutik bzw. der Strukturalismus hingegen gehen nur dann von Intertextualität aus, wenn es sich um „bewußte, intendierte und markierte Bezüge“¹²⁰ zwischen Texten handelt. Manfred Pfister spricht daher von „Graden der Intensität des intertextuellen Bezugs“¹²¹; die Intertextualität kann also besonders dicht sein oder ein Text kann nur entfernt in einem intertextuellen Verhältnis stehen.

¹¹⁸ Seljak, Anton: Intertextualität. In: Literaturtheorien des 20. Jahrhunderts. Hrsg. v. Ulrich Schmid. Stuttgart: Reclam 2010, S. 76-98, hier S. 76

¹¹⁹ Vgl. Broich, Ulrich/Pfister, Manfred (Hrsg.): Intertextualität. Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien. Tübingen: Max Niemeyer Verlag 1985, S. 12

¹²⁰ Ebd., S. 25

¹²¹ Ebd.

In ein räumliches Anschauungsbild übertragen, stellt sich damit unser Modell als ein System konzentrischer Kreise oder Schalen dar, dessen Mittelpunkt die höchstmögliche Intensität und Verdichtung der Intertextualität markiert, während diese, je weiter wir uns vom „harten Kern“ des Zentrums entfernen, immer mehr abnimmt und sich asymptotisch dem Wert Null annähert.¹²²

Für „Spieltrieb“ soll von einem engen Intertextualitätsverständnis ausgegangen werden: Im Folgenden werden im Text „Spieltrieb“ andere Texte aufgesucht und es wird analysiert, *wie* diese Texte Eingang finden und *welche* Funktion sie für „Spieltrieb“ einnehmen.

In Anlehnung an Pfister kann man in Bezug auf „Spieltrieb“ von einem hohen Grad an Intertextualität sprechen:

Die meisten Prätexte werden häufig genannt und es sind Anspielungen an verschiedenen Stellen in „Spieltrieb“ zu finden. Außerdem werden die Werke auf verschiedenen Ebenen anzitiert: Die Markierung erfolgt also sowohl im inneren als auch im äußeren Kommunikationssystem.¹²³ Die Verweise ergeben sich damit zum Teil nur für den Leser (d.h. im äußeren Kommunikationssystem), zum Teil auch für die Protagonisten (d.h. im inneren Kommunikationssystem), die den Prätext selbst deuten und reflektieren.

Die Bezüge fallen größtenteils sehr deutlich aus, da die Figuren die Werke oder ihre Autoren oft beim Namen nennen und die meisten der zitierten Werke und Autoren (Musil, Nabokov, Poe etc.) einen hohen Bekanntheitsgrad haben. Über Prätexte wird in „Spieltrieb“ dabei nicht nur gesprochen, sie werden von den Protagonisten auch wörtlich zitiert. Teilweise werden wörtliche Zitate unabhängig von den Protagonisten auch in den Text eingeflochten, was dem Leser eine höhere Aufmerksamkeit abverlangt. Das erste Kapitel von „Spieltrieb“ zum Beispiel setzt sich aus Zitaten des ersten Kapitels von Musils Roman „Der Mann ohne Eigenschaften“ zusammen.

Die Funktionen der Prätexte in „Spieltrieb“ sind vielfältig und werden im Folgenden genau analysiert. Zum einen werden sowohl Sinngehalte der zitierten Prätexte in „Spieltrieb“ bestätigt, wodurch neue Bedeutungsebenen für „Spieltrieb“ eröffnet werden können. Prätexte werden aufgenommen, um die Gültigkeit von modernen Erscheinungen zu untermauern bzw. die Wirklichkeitsmodelle der Prätexte auch auf „Spieltrieb“ anzuwenden. Zum anderen werden Prätexte auch mit „Spieltrieb“ in Spannung gesetzt, um verschiedene Wirklichkeitsmodelle zu kontrastieren.

Bei der Betrachtung von „Spieltrieb“ soll, wie gesagt, von einem engen Intertextualitätsbegriff ausgegangen werden. Auch wenn Zeh ihre Protagonistin Ada und damit auch den Leser wissen lässt, dass in der Postmoderne alles nur mehr Zitat ist und „im

¹²² Ebd.

¹²³ Vgl. zu diesen Begriffen ebd., S. 35ff

Zeitalter der Zitate die Wirklichkeit längst angefangen hatte, ihre Abbilder zu kopieren“¹²⁴, wird hier, um eine funktionale Beziehung der Verweise herstellen zu können, auf konkrete Bezugnahmen von „Spieltrieb“ auf Prätexte fokussiert. Es geht darum, herauszufinden, welche Prätexte von Zeh anzitiert wurden und welche Funktion sie in „Spieltrieb“ ausüben. Betont soll an dieser Stelle die Leserabhängigkeit werden, also der Umstand, dass das Erkennen und Interpretieren von intertextuellen Bezügen sehr stark von „Leseintensität, Bildungsstand oder Lektüreerfahrung“¹²⁵ des Lesers abhängt. Es kann und soll daher kein Anspruch auf Vollständigkeit gegeben sein. Die folgende Auswahl ergibt sich durch die Leseerfahrung der Verfasserin dieser Arbeit. Andere Leser werden andere Bezüge herstellen können, vorgestellte Bezüge anders interpretieren oder ihre Relevanz anders werten.

¹²⁴ Spieltrieb, S. 136

¹²⁵ Intertextualität (1985), S. 210

2. Vladimir Nabokov: „Ada oder Das Verlangen“

Ein wichtiger intertextueller Verweis zur Sinnkonstitution erfolgt über Vladimir Nabokovs 1969 erschienenen Roman „Ada or Ardor: A Family Chronicle“ (deutsch: „Ada oder Das Verlangen“). Durch Rekurs auf diesen Roman werden bereits künftige Ereignisse in „Spieltrieb“ angedeutet. Die Markierung erfolgt im inneren Kommunikationssystem: Smutek denkt an Nabokov, wenn auch, wie so oft in „Spieltrieb“, nur auf den Autor verwiesen und der Titel des Werks nicht zitiert wird, den sich der Leser damit selbst erschließen muss und durch den erst die volle sinnkonstituierende Wirkung entfaltet wird. Smutek, der seit Beginn des Schuljahres immer wieder an Ada denkt, ohne zu wissen, wer sie ist, erfährt eines Tages ihren Namen und muss sogleich an Nabokov denken:

Seit Smutek im Lehrerzimmer ein Gespräch mitverfolgt hatte, in dem es um den Zusammenhang von Begabung und Verweigerung ging, wusste er, dass jenes Mädchen, [...], mit Vornamen Ada hieß. Er hätte sie gerne gefragt, ob sie nach Nabokovs größtem Buch benannt worden sei.¹²⁶

Die Assoziation Smuteks deutet bereits an, wie sich die Beziehung zwischen Ada und Smutek entwickeln wird. Seine Aufmerksamkeit richtet sich von Anfang an auf Ada. „Seit Beginn des Schulbeginns war er ihr einfach zu häufig begegnet, oder, besser ausgedrückt, seine Wahrnehmung setzte Ada zu deutlich in Szene, erhob sie zu einem Leitmotiv, zu einer Markierung auf den brüchigen Stellen im System Wirklichkeit.“¹²⁷ Er erkennt das zwar, doch lässt er „sich nicht genug Zeit, um in Erwägung zu ziehen, dass künftige Ereignisse oft durch die Wiederholung bestimmter Muster angekündigt werden“¹²⁸. Dem aufmerksamen Leser wird Antizipation jedoch ermöglicht. Smutek behandelt Ada von Beginn an als erwachsene Frau, er betrachtet ihren Körper, stellt Vergleiche mit seiner Frau an. „Smutek dachte an die langen Glieder seiner Frau, die mehr als doppelt so viele Jahre zählten und trotzdem mädchenhafter wirkten als Adas archaische Architektur, und stellte zur eigenen Überraschung fest, dass er Ada trotzdem schön fand.“¹²⁹ Wie der Titel von Nabokovs Roman schon andeutet: Smutek verspürt ein Verlangen nach Ada, das er sich letztlich auch eingesteht. „Als er in sie eingedrungen war, wusste er, dass er genau das gewollt hatte.“¹³⁰

Nicht nur das Verlangen nach Ada wird durch die Anspielung deutlich, auch das Bewusstsein, dass es sich um ein moralisch verwerfliches Verlangen handelt. „Ada oder Das Verlangen“ wird erzählt von Van Veen, der die Geschichte seines Lebens niederschreibt. Van verliebt

¹²⁶ Spieltrieb, S. 89

¹²⁷ Ebd.

¹²⁸ Ebd.

¹²⁹ Ebd., S. 90

¹³⁰ Ebd., S. 327

sich als Vierzehnjähriger in seine vermeintliche Kusine Ada, die erst zwölf Jahre alt ist. Tatsächlich ist Ada jedoch seine Schwester. Zwischen Ada und Van entbrennt eine leidenschaftliche Liebe, die ihr ganzes Leben lang anhält. In „Ada oder Das Verlangen“ ist es eine inzestuöse Beziehung, in „Spieltrieb“ eine sexuelle Beziehung zwischen Lehrer und Schülerin, die gegen alle Konventionen verstößt.

Um den Vergleich mit Nabokovs Ada noch zu verdeutlichen, hat Zehs Ada einige Eigenschaften und Zuschreibungen von Nabokovs Ada erhalten. Beide Adas werden als wenig zierlich beschrieben. „Er überlegte, ob ihr Gang wohl graziler werden würde, wenn sie erwachsen wäre“¹³¹, denkt zum Beispiel Van Veen. Auch entstellen beide Adas ihre Finger: Zehs Ada, „indem sie die Haut rund um die Fingernägel vom Fleisch kratzte und in schmalen Streifen bis zur Mitte der Finger abzog“¹³², Nabokovs Ada „kaute sie [die Fingernägel] so gründlich ab, daß jegliche Spur freien Randes durch eine Furche ersetzt war, die, mit der Härte von Draht tief ins Fleisch gegraben, ihren nackten Fingerspitzen eine zusätzliche Spachtel-Länge verlieh“¹³³. Beide Adas sind äußerst belesen – „Mit zehn oder früher hatte das Kind – genau wie Van – *Les Malheurs de Swann* gelesen [...]“¹³⁴ – und verwerten ihre literarischen Erfahrungen in ihren Gedankengängen und Gesprächen. Nabokovs Ada spielt gerne Spiele jeglicher Art, vor allem aber Scrabble, bei dem sie sich als Wortkünstlerin erweist: „Oh, ja! Ich bin sicher, das gibt es. Es ist ein großer ‚Scient‘. *Dr. Entsic was scient in insects.*“ Grace dachte nach, [...], und brachte hervor: „Nicest!“ „Incest“, sagte Ada sofort.“¹³⁵ Nabokovs Ada spricht mit dem Wort „Incest“ bereits an, was für sie Realität wird. Eine weitere Parallele oder vielmehr Anspielung ergibt sich durch Nabokovs Interesse an der Zeit, mit der er sich in vielen seiner Werke beschäftigt.¹³⁶ Nabokov bzw. sein Protagonist Van befassten sich in „Ada“ auch mit dem Bewusstsein, das untrennbar mit Zeit verbunden ist.

Van's concern with time is almost always with 'individual, perceptual time' [...], with time in its relation to human consciousness. He has two chief aims: to show that neither Space nor 'the Future' is part of Time, and to describe the feel of the Present and the Past, which *are* real components of Time.¹³⁷

Nabokov betrachtet in seinen Ausführungen alle Ebenen von Zeit, also Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft, aber „[H]e denies that the future is 'an item of Time'“¹³⁸. Für Nabokov ist die Zukunft nicht existent: Man könne über die Zukunft, so wie wir sie uns

¹³¹ Nabokov, Vladimir: Ada oder Das Verlangen. Aus den Annalen einer Familie. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt ¹²2010, S. 73

¹³² Spieltrieb, S. 15

¹³³ Ada oder Das Verlangen, S. 80

¹³⁴ Ebd., S. 77, Hervorhebung im Original

¹³⁵ Ebd., S. 110/111, Hervorhebung im Original

¹³⁶ Vgl. Boyd, Brian: Nabokov's Ada: The Place of Consciousness. Ann Arbor: Ardis Publishers 1985, S. 53ff

¹³⁷ Ebd., S. 166, Hervorhebung im Original

¹³⁸ Ebd., S. 167

vorstellen, nicht sagen, dass sie nur „noch nicht eingetreten“ sei, weil es möglich ist, dass sie niemals eintritt. Wir denken an die Momente der Vergangenheit und leiten daraus Zukunftsbilder ab. „[W]e extrapolate from the succession of definite states in the past to an assumption of such definite states in ‘the future.’“¹³⁹ Jeder Moment bestehe aber aus unendlich vielen Möglichkeiten, und so ist die Zukunft nicht vorhersehbar und damit niemals präsent, auch wenn der Eintritt mancher Zukunftsbilder wahrscheinlicher ist als der Eintritt anderer.¹⁴⁰ Dass die Zukunft bei Nabokov nicht Bestandteil der Zeit ist, passt Zeh gut ins Romankonzept. Wer wie die „Urenkel der Nihilisten“¹⁴¹ an nichts glaubt, nicht einmal an den Nihilismus, kann auch nicht an die Zukunft glauben. Die Zukunftslosigkeit hat allerdings auch mit dem postulierten Ende der großen gesellschaftlichen Entwürfe von der Aufklärung bis zum Sozialismus zu tun. Der Geschichtslehrer Höfi ist zwar ein Zyniker, aber nicht deswegen, weil er an nichts glaubt, sondern weil für ihn das Ende der Werte ansteht, an die man glauben könnte. Er sieht nach dem „Ende der Religion“¹⁴² auch das Ende der Geistesgeschichte¹⁴³ und das „Ende der Philosophie“¹⁴⁴ heraufdämmern. Tatsächlich wurde ja nach dem Fall des Eisernen Vorhangs „Das Ende der Geschichte“¹⁴⁵ ausgerufen. Vor allem aber wurde das Ende der politischen Utopie verkündet und gefragt, ob jene Recht hätten, „die das Adjektiv ‚utopisch‘ schon immer mit ‚realitätsblind‘, ‚inhuman‘ und ‚terroristisch‘ gleichsetzten“¹⁴⁶. Vor diesem Hintergrund ist es umso absurder, dass der Schauplatz des Geschehens (Ernst-Bloch-Gymnasium) nach einem Philosophen benannt ist, der der Utopie anhängt, nämlich dem Prinzip Hoffnung.

Nachdem die Zukunft nicht Bestandteil von Zeit ist, bleiben für Nabokov noch die Gegenwart und die Vergangenheit. „Having dismissed the future, he finds the present and past left and the past left for human consciousness.“¹⁴⁷ Nabokov bzw. Van glauben an das Vorhandensein einer Gegenwart, doch ist sie untrennbar verbunden mit der Vergangenheit, die durch unser Bewusstsein präsent gehalten wird.

Unsere bescheidene Gegenwart ist demnach die Zeitspanne, derer man sich direkt und tatsächlich bewußt ist, wobei die verweilende Frische der Vergangenheit noch als Teil der Jetzttheit wahrgenommen wird. In Hinsicht auf das tägliche Leben und das gewohnte leibliche

¹³⁹ Ebd., S. 54

¹⁴⁰ Vgl. ebd., S. 54

¹⁴¹ Spieltrieb, S. 309

¹⁴² Ebd.

¹⁴³ Vgl. ebd., S. 208

¹⁴⁴ Ebd., S. 309

¹⁴⁵ Vgl. Fukuyama, Francis: Das Ende der Geschichte. Wo stehen wir? München: Kindler 1992

¹⁴⁶ Saage, Richard (Hrsg.): Hat die politische Utopie eine Zukunft? Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1992, S. VII

¹⁴⁷ Boyd (1985), S. 60

Wohl [...] macht es nichts, daß wir niemals die wahre Gegenwart zu genießen vermögen, [...].¹⁴⁸

In der Gegenwart erlangen wir das volle Bewusstsein unseres Seins, doch unsere Gegenwart setzt sich immer aus Bestandteilen der unmittelbaren Vergangenheit zusammen, da jeder Augenblick sofort Vergangenheit ist.

Da die Gegenwart nichts ist als ein imaginärer Punkt ohne eine Bewußtheit der unmittelbaren Vergangenheit, ist es notwendig, jene Bewußtheit zu definieren. [...] wenn ich sage, daß das, was uns als „Gegenwart“ bewußt ist, ein beständiges Aufbauen der Vergangenheit, ihres glatten und unablässig steigenden Pegels ist.¹⁴⁹

Van versucht zu beschreiben, wie lange die bewusst erlebte Gegenwart andauert, und stellt fest, dass es nur „drei oder vier Sekunden“¹⁵⁰ sind, die es uns möglich machen, „Jetzttheit“¹⁵¹ zu erleben.

Diese Jetzttheit ist die einzige Wirklichkeit, die wir kennen; sie folgt dem bunten Nichts des Nicht-länger und geht dem absoluten Nichts der Zukunft voraus. Somit dürfen wir in einem ganz buchstäblichen Sinne behaupten, daß bewußtes menschliches Leben immer nur einen einzigen Augenblick andauert, [...].¹⁵²

Wenn Gegenwart nur durch Vergangenheit möglich gemacht wird, ist es auch möglich, dass Vergangenheit existiert, auch wenn sie „unveränderlich, nicht greifbar und ‚niemals-wieder-zu-besuchen‘“¹⁵³ ist. Van beschreibt Vergangenheit als „eine konstante Anhäufung von Bildern. Sie kann leicht betrachtet und belauscht, aufs Geratewohl getestet und gekostet werden [...]“¹⁵⁴. Da sie aber „nicht in so hohem Maße gekennzeichnet [ist] durch den Zusammenhang der Aufeinanderfolge wie die Wahrnehmung der Gegenwart“¹⁵⁵, ist sie „üppiges Chaos“¹⁵⁶, aus dem man einzelne Bilder herauslösen kann.

Auch in „Spieltrieb“ wird Zeit zum Gegenstand des Diskurses. Höfi erläutert das Wesen der Zeit im Geschichtsunterricht durch den sogenannten „fiktiven Rückblick“¹⁵⁷, bei dem es darum geht, sich vorzustellen, gegenwärtige Ereignisse aus der Zukunft zu betrachten. Man könne Geschehnisse nämlich immer nur als bereits vergangen betrachten, da man einen kurzen Abstand brauche, um Erlebtes wahrzunehmen.

Ebenso benötige der Mensch die winzige Distanz einer fiktiven Sekunde, um seine Umwelt wahrzunehmen, und erst recht erforderten vielschichtige Gebäude aus Ursachen und Wirkungen, wie das menschliche Zusammenleben sie in jedem Augenblick hervorbringe, einen

¹⁴⁸ Ada oder Das Verlangen, S. 674

¹⁴⁹ Ebd., S. 675

¹⁵⁰ Ebd., S. 673

¹⁵¹ Ebd.

¹⁵² Ebd.

¹⁵³ Ebd., S. 665

¹⁵⁴ Ebd., S. 667

¹⁵⁵ Ebd., S. 669

¹⁵⁶ Ebd., S. 667

¹⁵⁷ Spieltrieb, S. 47

gewaltigen zeitlichen Abstand, um sich dem rationalen Ordnungsstreben zu unterwerfen. Gegenwart sei undurchdringliches Chaos, die Vergangenheit ein stromlinienförmiges Ding. Um ein wenig Zucht in das gegenwärtige Durcheinander zu bringen, müsse man es als Geschichte und damit als etwas Vergangenes behandeln.¹⁵⁸

Diese Ausführungen decken sich zum Teil mit Nabokov, teilweise werden sie aber dazu in Spannung gesetzt. Wie auch bei Nabokov setzt sich die Gegenwart aus der Vergangenheit zusammen, mit dem Unterschied, dass die Gegenwart in „Spieltrieb“ als nicht existent und niemals zu erreichen angesehen wird, während bei Nabokov die sogenannte Jetzttheit erreicht werden kann, auch wenn sie nur wenige Sekunden andauert. In „Spieltrieb“ ist der gegenwärtige Augenblick nicht vorhanden, sondern immer schon vorbei.

„Die Gegenwart ist nichts als zukünftige Vergangenheit“, sagte sie und starrte dabei auf seinen Solarplexus. „Können Sie damit etwas anfangen?“ [...] „Und mit der Gegenwart“, sagte er, „muss man vorsichtig sein. Es gibt sie nicht. In der Mathematik nennt man das einen Näherungswert.“¹⁵⁹

Auch das Verhältnis von Ordnung und Chaos ist in „Spieltrieb“ invers. Da sich bei Nabokov Vergangenheit aus einer Ansammlung von Eindrücken zusammensetzt, ist sie für ihn Chaos. In „Spieltrieb“ ist die Gegenwart Chaos, die Vergangenheit aber lasse sich ordnen und zusammensetzen. Was Höfi im Unterricht zu erläutern versucht, kann Ada gut nachvollziehen, die schon als Kind bestürzt ist, dass Zeit nicht fassbar ist und jeder Moment schon vergangen ist, wenn man ihn zu begreifen versucht.

Ada war dabei, sich an das Entsetzen zu erinnern, das ihrer ganzen Kindheit einen gräulichen Farbton verliehen hatte, seitdem sie entdeckt hatte, dass sich die jeweils aktuelle Sekunde, in der die Welt und damit auch Ada selbst ihr geistiges und körperliches Bestehen genossen, auf keine Weise erfassen ließ. Sie war immer schon vorbei, wenn das Denken oder Fühlen sich auf sie richtete. Ada musste etwa sieben Jahre alt gewesen sein, als sie begann, sich einer Übung zu unterziehen, bei der sie reglos auf der Stelle verharrte, in sich hineinhorchte und unter monotoner gedanklicher Wiederholung des Mantras ‚Ich-bin-jetzt-ich-bin-jetzt‘ auf die gegenwärtige Sekunde lauerte [...].¹⁶⁰

Auch in „Spieltrieb“ ist – wie Adas Mantra verdeutlicht – die Erfassung der Zeit, der Gegenwart verbunden mit einem Bewusstsein des Seins. Es ist für Zehs Ada aber nicht möglich, dieses Bewusstsein der „Jetzttheit“ zu erfahren, und so „schliff das Problem sich ab, was nichts anderes bedeutete, als dass Ada es zu ignorieren lernte“¹⁶¹.

Die Verbindung von Gegenwart und Vergangenheit spricht Zehs Ada ebenfalls an: Ada behauptet von sich, zurückliegende Ereignisse sofort dem Vergessen zuzuführen und nur einige Bilder – hier würde Nabokovs Metapher des Chaos für vergangene Bilder wieder

¹⁵⁸ Ebd., S. 46/47

¹⁵⁹ Ebd., S. 51

¹⁶⁰ Ebd., S. 47

¹⁶¹ Ebd.

passen – abzuspeichern. Diese Erinnerungen würde sie nur wieder aufzusuchen versuchen, wenn sich gegenwärtige Ereignisse nur durch vergangene Ereignisse erklären ließen.

Für sie war Vergangenheit gleich Vergangenheit; was soeben geschehen war, rückte in den Status des Irrealen und fiel ein paar Meter tief in ein großes Becken, für das die Bezeichnung ‚Gedächtnis‘ bei weitem zu schmeichelhaft gewesen wäre. Es handelte sich mehr um ein Auffanglager für beliebige, meist unvollständige, zerbrochene und in sich verdrehte Erinnerungen, um einen Schrottplatz des Gewesenen, den Ada nur widerwillig besuchte, wenn sie gezwungen war, nach einem bestimmten Teil zu forschen, das sich plötzlich als unabkömmlich zur Vervollständigung der Gegenwart erwies.¹⁶²

Zeh baut die Verweise auf Nabokovs Werk an verschiedenen Stellen ein: Am deutlichsten tritt dies durch die Namensgleichheit der Hauptprotagonistinnen zutage, die zudem noch ähnliche Eigenschaften zugeschrieben bekommen. Dem Leser können die Anspielungen als Ankündigungen dienen, um zukünftige Ereignisse im Roman bereits voraussehen zu können – was natürlich angesichts des aufgezeigten Zukunftszweifels einigermaßen paradox erscheint.

¹⁶² Ebd., S. 59

3. Liedertexte

Musik nimmt im Leben von Ada eine nicht unbedeutende Rolle ein. An einigen Stellen sind Textpassagen aus Liedern abgedruckt, die tiefere Einblicke in die Gefühlswelt von Ada ermöglichen sollen. Die Musik steht Adas Logik und ihrer eingeübten Gleichgültigkeit gegenüber, um Adas Gefühlsleben zu beschreiben. Die Liedertexte sind Ausdruck einer Verzweiflung, die Ada sich nicht eingestehen will und vor der sie stets im wahrsten Sinne des Wortes davonläuft. Da es sich um andere Texte handelt – wenn auch aus einem anderen Medium –, die in „Spieltrieb“ integriert wurden, sollen sie im Rahmen der Intertextualität besprochen werden.¹⁶³ Die Markierung der Liedertexte erfolgt deutlich: Die Liedertexte sind in englischer Sprache wiedergegeben und setzen sich vom anderen Text ab. Ada hört außerdem in allen Fällen, in denen Liedertexte Eingang in den Prosatext finden, gerade Musik.

In Kindestagen hat Ada eine Freundin, Selma, die sie als „ihre Frau“¹⁶⁴ titulierte und mit der sie stundenlange Spaziergänge unternimmt, um ihr dabei alles Gelesene nachzuerzählen. Es scheint die einzige Zeit zu sein, in der Ada sich einer anderen Person anvertraut. Für Selma hegt Ada tiefe Gefühle, die sie auch zeigt.

Wenn eine von Selmas zahlreichen familiären Verpflichtungen verhindert wurde, dass sie sich traf, schrieb Ada Briefe, aus denen mit der Zeit ein Tagebuch wurde, das ‚An Selma‘ hieß. Aus literarischen Nacherzählungen folgten Berichterstattungen aus der Welt der Gedanken und Gefühle.¹⁶⁵

Als Ada auf Urlaub fährt und sie Selma wochenlang nicht sehen kann, hört Ada auf ihrem Walkman immer wieder ein Lied, das für sie „Sir Don Camisi, to me“¹⁶⁶ heißt, da sie die englischen Wörter noch nicht versteht. In diesem Lied spiegelt sich Adas Einsamkeit wieder und das Bedürfnis, sich jemandem anzuvertrauen. Indem man Ada ihre Freundin Selma wegnimmt, nimmt man ihr auch die Möglichkeit, sich auszudrücken.

Unmöglich zu beschreiben, was diese Musik in ihr auslöste. Sie lieferte den Soundtrack zu Adas Verzweiflung, zur Sehnsucht nach Selma und dem aufgestauten Druck zahlloser unerzählter Geschichten, die dem Vergessen erlagen und dabei um sich schlugen und pausenlos schrien.¹⁶⁷

Sie versucht ihre Gedanken und Nacherzählungen von Gelesenem in Briefen an Selma festzuhalten, die sie mit „Don Camisi“ unterschreibt – „Das war der Name der Einsamkeit.“¹⁶⁸ Bald darauf folgt die tatsächliche Trennung von Selma, die zurück in ihr

¹⁶³ Der Aufbau dieses Kapitels findet sich großteils auch bei Neumann (2010).

¹⁶⁴ Spieltrieb, S. 34

¹⁶⁵ Ebd.

¹⁶⁶ Ebd.

¹⁶⁷ Ebd.

¹⁶⁸ Ebd., S. 35

Heimatland Bosnien geht. Im Gegensatz zu Selma hat Ada nicht die Möglichkeit eines Neuanfangs. Der Bruch von Selma versinnbildlicht auch einen Bruch in Ada.

Jahre später erfährt Ada den richtigen Wortlaut von „ihrem“ Lied: „Wie es die Angewohnheit des Zufalls ist, wurde in der gleichen Woche Don Camisi von der Realität erschlagen. Die Remix-Version eines Achtziger-Jahre-Hits kam auf den Markt: Words don't come easy to me.“¹⁶⁹ Das Lied (ein Liebeslied, in dem das Ich singt, weil es so leichter ist, „I love you“ zu sagen) drückt – ohne, dass Ada es erkennt – ein Grundproblem von Ada aus, die sich Gefühle der Zuneigung nicht zugesteht. Als sie die Worte noch nicht versteht, schafft sie es zumindest Selma gegenüber, ihre Gefühle auszudrücken, gesteht sich den Wunsch nach Freundschaft und Zuneigung ein, doch als sie den Text versteht, setzt sich Ada mit allem nur mehr rational auseinander und versucht jeglichen Wunsch nach Zugehörigkeitsgefühl zu unterdrücken, denn „[E]ine neue Selma war nicht aufgetaucht und auch sonst niemand, der zuhören wollte“¹⁷⁰. „Aus dem Missverstehen eines alten Popschlagers wird ein poetisches Leitmotiv, das die Sehnsucht nach Freundschaft und Liebe darstellt. Es wird in dem Augenblick zerstört, in dem Ada die ganze Banalität des wirklichen Songs deutlich wird.“¹⁷¹ Dass Musik in Ada Gefühle hervorbringt, die sie sonst unterdrückt, zeigt auch eine andere Stelle, an der Ada Gesang hört und ihr Herz spürt. „[...] und irgendwann setzte Johanna sich auf einen Tisch und sang so schön zur Musik von Billy Joel, dass Ada ihr Herz wie einen Gegenstand unter den Rippen spürte. Honesty is just a lonely word.“¹⁷² Auch im Zusammenhang mit Alev erscheint Musik andeutungsweise als Gegenpol zu Adas rationalem Gehabe. Ada will sich ihre Liebe zu Alev nicht eingestehen, doch schafft sie es nicht, ihre Zuneigung zu Alev „abzustellen“. Sie vergleicht den Gedanken an ihn deshalb mit einem Ohrwurm.

Der Gedanke an ihn war wie ein Ohrwurm, der sich nicht vertreiben ließ. Mit einem Mal fehlte es ihr an Themen und Fragen, über die sie grübeln konnte; plötzlich vermisste sie all die Erinnerungen, die sie bekämpft hatte.¹⁷³

Eine wichtige Rolle nimmt Musik auch im Kapitel „Im Rahmen einer musikalischen Rückblende offenbart sich der Grund für Adas Anwesenheit auf Ernst-Bloch“¹⁷⁴ ein. Die Szene verdeutlicht erneut Adas Einsamkeit und dem Wunsch nach Zuneigung, sie zeigt aber auch, dass Musikhören die einzige Möglichkeit für Ada darstellt, ihre stets rationalen Gedanken abzustellen (eine gerade bei Jugendlichen ja häufige Nutzung von Musik).

¹⁶⁹ Ebd.

¹⁷⁰ Ebd.

¹⁷¹ Neumann (2010), S. 82

¹⁷² Spieltrieb, S. 211

¹⁷³ Ebd., S. 134

¹⁷⁴ Ebd., S. 77

Ada wird zur Bandprobe der „Ohren“ eingeladen, und als die Band ein Lied von „Evanescence“ anstimmen, greift Ada zum Mikrofon und beginnt selbst zu singen, obwohl sie zuerst nicht singen will, was wohl mit einer mit Musik in Zusammenhang stehenden Angst vor Kontrollverlust zu tun hat. Mit der Musik von Evanescence, einer US-amerikanischen Rockband, kann Ada sich identifizieren, da diese das Gefühl des Verlorenseins, das Ada empfindet, ausdrückt. „Seit Don Camisi hörte sie nur noch beim Laufen Musik, vor allem *Evanescence*, deren böse blickendes Front-Puppengesicht diese Miene des totgeborenen Jahrhunderts auf ein CD-Cover gebannt hatte.“¹⁷⁵ Ada reist über ihren Gesang in die Vergangenheit und lässt die Geschehnisse, die sich auf ihrer alten Schule zugetragen haben, wie in einem Film ablaufen. „Und das Gleiche tat sie jetzt: Flüstern. Rennen, wenn auch nur im Geiste. [...] Eine staubige Straße, schnurgerade, Richtung Horizont. Hartes Steppengras und weißer Himmel. Dann das Logo von MTV. / My god, my tourniquet, return to me salvation.“¹⁷⁶

Ada taucht völlig ein in ihren Gesang und verliert jegliches Gefühl für Raum und Zeit. „Die Zeit entspannte sich, floss in die Breite, bildete Minutenhaufen, Sekundenstrecken, Stundenpfützen und zuckte zusammen wie eine Qualle, in die man einen Finger gestochen hat, [...]“¹⁷⁷ Ada singt den Song „Tourniquet“, der von der Heroinabhängigkeit des lyrischen Ichs handelt. Das Ich ruft nach Gott und möchte Erlösung, es fragt, ob Gott nach dem Tod da sein oder sich abgewendet haben wird. Das Lied zeigt die Zerrissenheit zwischen dem Wunsch nach Rettung und dem Tod, den es schließlich findet. Um Heroinsucht geht es bei Ada nicht, jedoch um das Gefühl der Verlassenheit, der Verzweiflung, da man sich nicht zurechtfindet in der Welt. „Es ist vielmehr das Gefühl der Verlorenheit und das daraus resultierende nihilistische Spiel, in dessen Rahmen der eigene Tod in Kauf genommen und das Leben gering geschätzt wird. Deshalb erkennt Ada sich hier wieder.“¹⁷⁸

Die Erzählinstanz weist darauf hin, dass die Lieder, die Ada singt, zu diesem Zeitpunkt noch gar nicht geschrieben waren, und erweist sich damit wie an manch anderen Stellen erneut als unzuverlässige Erzählerin.¹⁷⁹ Die Szene wird dadurch „zum Mittel der Weltenthebung, der Entzeitlichung und räumlichen Entgrenzung des Individuums“¹⁸⁰. Ada kann sich in dem Lied komplett auflösen, sie kann all ihren unterdrückten Gefühlen freien Lauf lassen. Und

¹⁷⁵ Ebd., S. 79/80, Hervorhebung im Original

¹⁷⁶ Ebd., S. 80/81

¹⁷⁷ Ebd., S. 80

¹⁷⁸ Neumann (2010), S. 84

¹⁷⁹ Vgl. ebd., S. 85

¹⁸⁰ Ebd.

schließlich lässt uns die Erzählerin wissen, dass „Wirklichkeit kein absoluter Wert ist“¹⁸¹, sondern „ein anderes Wort dafür, woran Zeugen sich erinnern. / Now I will tell you what I’ve done for you“¹⁸². Nun vermengen sich die Textpassagen aus „Tourniquet“ mit dem Song „Going Under“,¹⁸³ der davon handelt, dass das lyrische Ich für jemanden aus Liebe ein Opfer gebracht hat, doch die Liebe unerfüllt bleibt. Das Ich versucht dies zu verkraften und sich zu retten, versagt aber und geht seinem Untergang entgegen. Während Ada singt, denkt sie an den „Staatsanwalt“, einen Jungen aus ihrer früheren Schule, der ihr immer wieder Fragen über das Leben gestellt und dessen Anwesenheit Ada einfach geduldet hat. „Er war kein Freund, er war ein seltsam freundlicher Feind. / 50thousand tears I cried.“¹⁸⁴ Als er Ada während des Schulfests wieder mit Fragen belästigt, schlägt sie zu: „Don’t want your hand this time, I’ll save myself. / Plötzlich hatte Ada keine Lust mehr, seinem verrückten Gefasel zuzuhören. Sie war zu klug für so etwas, zu klug, zu stark und zu allein.“¹⁸⁵ Neumann sieht durch das im Hintergrund ablaufende Liebeslied eine unerfüllte Liebe Adas zum Staatsanwalt angedeutet,¹⁸⁶ doch scheint es mir weniger die Liebe zum Staatsanwalt zu sein, die Ada zuschlagen lässt, als vielmehr sein Gerede, das Ada ihre Probleme mit der Welt in Erinnerung ruft. „Eigentlich machte es keinen Unterschied, was genau er zu sagen hatte, nur dass es eine Menge war und dass es all die Dinge betraf, nach denen er sonst immer nur fragte. Gottlose. Leute wie du. Leute, die schuld sind. Terror. Schlimm war seine Stimme, die näher rückte [...].“¹⁸⁷ Im Strom des Liebesliedes, das im Hintergrund läuft und das Ada eventuell erneut ihre Einsamkeit erkennen lässt, schlägt Ada als einzige Antwort zu, und zwar mit ihrem Schlagring, für sie „ein Haltegriff, an den man sich klammern konnte, wenn der Boden zu schwanken begann“¹⁸⁸. Sie will von diesen Problemstellungen, denen sie sonst mit rationalen Antworten begegnet, einfach nichts wissen.

Auch die Liebe zu Alev sieht Neumann in dieser Szene bereits angedeutet, eine Liebe, die auch unerwidert bleibt, obwohl Ada jedes Opfer dafür bringt. „Hier wird bereits die spätere Beziehung zwischen Ada und Alev vorweggenommen. Aus Liebe bzw. der Hoffnung geliebt zu werden, öffnet sich Ada dem schlechten Einfluss Alevs, ihres Mephistos, und droht seinetwegen unterzugehen.“¹⁸⁹

¹⁸¹ Ebd.

¹⁸² Spieltrieb, S. 81

¹⁸³ Vgl. Neumann (2010), S. 86

¹⁸⁴ Spieltrieb, S. 82

¹⁸⁵ Ebd.

¹⁸⁶ Vgl. Neumann (2010), S. 87

¹⁸⁷ Spieltrieb, S. 82

¹⁸⁸ Ebd., S. 83

¹⁸⁹ Neumann (2010), S. 87

Die Szene beschreibt auf alle Fälle eine Lösung und Distanzierung von der Welt an sich, „von den Grundwerten der Gesellschaft“¹⁹⁰. Indem sie den Staatsanwalt prügelt, prügelt sie zugleich auch seine Fragen, mit denen Ada in diesem Augenblick nichts mehr zu tun haben will. Dadurch, dass sie jegliche gesellschaftliche Regel bricht, gibt Ada zu verstehen, dass sie kein Interesse daran hat, Teil der Gesellschaft zu sein.

Schließlich kehrt Ada in das Jetzt zurück und verlässt die Bandprobe. Der Gesang hat zu viele Gefühle in ihr hochkommen lassen, gegen die sie sich sonst so erfolgreich wehrt und vor denen sie nun buchstäblich weglaufen muss.

Als die Musik sich steigerte bis zu einem ohrenbetäubenden Schlussakkord, riss Ada die Augen auf und rannte über die unsichtbare Brücke zurück in die Gegenwart, aus dem Raum, die Rampe des Fahrradkellers hinauf. Sie fühlte sich schlecht, [...]. Quer über den Schulhof, Richtung Park. Da gab es wieder etwas, vor dem man davonlaufen konnte. Davonlaufen musste. / Auf offener Wieser zog sie sich um und betrat die Aschenbahn, lief los, lief ohne Kopfhörer, ohne Musik, eine Runde nach der anderen in steigendem Tempo, mit halb geschlossenen Augen und ohne jeden Gedanken.¹⁹¹

Laufen ist ein Motiv, das im Roman durchgehend Verwendung findet, und wird im Sinne des Davonlaufens – als „eines der gängigsten Motive der Gegenwartsliteratur“¹⁹² – verstanden. Ada läuft vor sich selbst und ihren Problemen davon, doch ist es „eigentlich ein Auf-der-Stelle-Treten“¹⁹³, da sie sich selbst nicht entkommen kann.

Wann immer Ada das Gefühl hat, das Leben *nicht auszuhalten*, beginnt sie zu rennen; versucht sie, sich selbst zu entkommen – um sich an den Grenzen der Unterzuckerung und körperlichen Erschöpfung sozusagen regeneriert entgegenzunehmen. [...] Wie Sisyphos kehrt Ada immer und immer an den Ausgangspunkt zurück.¹⁹⁴

Dass Musik ein Mittel ist, um Ada aus ihrem Schutzmechanismus der Gleichgültigkeit zu reißen, ist eventuell auch in einem Satz angedeutet, der im Rahmen von Olafs Geburtstagsfeier fällt. Ada hat den Auftrag bekommen, Olaf an seinem Geburtstag zu entjüngern, ein Auftrag, den sie ohne zu zögern annimmt. Ada betont, dass sie solch destruktive Akte (sich selbst und anderen gegenüber) ausführen kann, wenn sie diese einfach nur als Abläufe sieht und sämtliche moralischen und in diesem Fall auch rationalen Erwägungen nicht anstellt.

Das Geheimnis der Skrupellosigkeit lag darin, sich selbst keine Gründe abzuverlangen, [...]. Auf diese Weise, so glaubte sie, konnte man alles tun, was körperlich möglich war: Das Gehirn gab Befehle, und der Körper führte sie aus. Man durfte nur nicht nach Gründen fragen.¹⁹⁵

¹⁹⁰ Ebd.

¹⁹¹ Spieltrieb, S. 84/85

¹⁹² Alt (2009), S. 384

¹⁹³ Ebd., S. 385

¹⁹⁴ Ebd., S. 384/385, Hervorhebung im Original; zu Sisyphos siehe Kapitel 7.

¹⁹⁵ Spieltrieb, S. 108/109

Da Musik aber dazu führt, dass Ada nach Gründen fragt, versucht sie bei Olafs Feier, Musik aus dem Weg zu gehen. „Sie blieb in Olafs Nähe, stand neben ihm und lächelte, wenn er mit anderen sprach, trank wenig und hielt sich von den Musikboxen fern.“¹⁹⁶

Beide Songtexte werden noch einmal anzitiert bei der Klassenfahrt nach Dahlem. Ada fährt als einzige Schülerin bei ihrem Lehrer Smutek und seiner Frau im Auto mit. Wieder verschmelzen die beiden Lieder „Tourniquet“ und „Going Under“, und Ada erfährt erneut eine Art Entgrenzung, eine „Enthebung in zeitlose, nicht räumliche Landschaften“¹⁹⁷. Sie schließt sich vollkommen von der Umgebung ab und begibt sich in die Welt der Phantasie.

My God, my tourniquet, return to me salvation. / Sofort baute sich etwas auf, das den Namen Schallmauer wirklich verdient hätte. Hinter dieser Wand aus Musik erstreckten sich seit jeher Landschaften, die, egal, was in der Welt geschah, unberührt wie eine frisch gefallene Schneedecke blieben. [...] / Am I too lost to be saved? Am I too lost?¹⁹⁸

Es sind wieder Gewaltfantasien, die Ada hat, und diese führen sie zum Amoklauf von Erfurt. Die Gewaltfantasien sind, das betont Ada, die weder fernsieht noch Computerspiele á la Counterstrike spielt, „keine von den Bildmedien vorgegebene, sondern entspringe[n] ihrer Phantasie, ihrer uneingestanden Verzeiflung und der Situation, die deren Umsetzung zulässt“¹⁹⁹. Für Ada ist Erfurt ein Grund zur Freude, da solche Katastrophen laut Ada viel öfter geschehen müssten in Anbetracht der Lebensumstände.

Es blieb ungesagt, dass die Nation Grund zur Freude hatte. Dass es Anlass gab für republikweiten Jubel und die Einrichtung eines Nationalfeiertags, weil sich Amokläufer wie jener aus Erfurt nicht viel häufiger durch die Welt frästen. Trotz der Rattenenge, in der man in diesem Land zu vegetieren hatte, trotz PH-neutraler Pädagogen, die selbst keinen der Werte in sich bewahrten, die zu vermitteln einst ihr Auftrag gewesen war, trotz des ewigen Missverständnisses zwischen Liberalismus und Indifferenz, trotz der Bevölkerung, deren Hauptanliegen darin bestand, sich selbst auf die Nerven zu gehen, lebte man tagein, tagaus in relativem Frieden zusammen. [...] / Das Behagen wurde von der Frage gestört, ob und wie sie im Schullandheim Gelegenheit zum Laufen finden würde. Zusammengespart mit so vielen anderen Menschen, galt es dem Abstand umso aufmerksamer zu wahren und das Pensum täglichen Davonlaufens pfleglich zu verwalten, wenn sie keinen Ärger wollte. / Don't want your hand this time, I'll save myself.“²⁰⁰

Durch diese Gedanken Adas wird erneut ihr Drang spürbar, vor anderen Menschen buchstäblich davonzulaufen, da sie durch diese nur Enttäuschung erfahren hat. Sie „sagt sich [...] damit endgültig von der Gesellschaft los“²⁰¹.

Das Ende, das aber nur Imagination der Erzählerin ist, und das deshalb nur ein *mögliches* Ende ist, wieder losgelöst von der Wirklichkeit, birgt einen Hoffnungsschimmer in sich,

¹⁹⁶ Ebd., S. 115

¹⁹⁷ Neumann (2010), S. 88

¹⁹⁸ Spieltrieb, S. 197

¹⁹⁹ KLG („Juli Zeh“)

²⁰⁰ Spieltrieb, S. 199

²⁰¹ Neumann (2010), S. 89

erneut verdeutlicht durch ein Lied von Evanescence. Ada und Smutek brechen zu einer Reise nach Bosnien auf. Ada singt auf dem Weg dahin das gesamte Album „Fallen“, explizit erwähnt wird aber das Lied „My Last Breath“.²⁰² „Bei Würzburg legte sie eine CD ein und sang die ganze Platte bis hinter Nürnberg. Hold on to me love, you know I can’t stay long. Sweet rapture and life, it ends here tonight.“²⁰³ In diesem Lied werden die letzten Augenblicke eines sterbenden Ichs beschrieben, das Ich nimmt Abschied von seiner Liebe. Um zu verdeutlichen, dass nicht nur eine Trennung besungen wird, sondern dass dem Ich der Tod bevorsteht, ändert die Erzählerin den Text, der ursprünglich lautet „sweet raptured *light* it ends here tonight“.²⁰⁴ Mit diesen Zeilen scheint auch ein Abschied Adas und Smuteks von der Vergangenheit gemeint zu sein. Sie lassen das Erlebte zurück und hoffen nicht nur auf einen persönlichen Neuanfang, sondern auch auf einen Neuanfang des Zeitalters.

„Wenn wir mit Wien fertig sind“, sagte er, „fahren wir weiter Richtung Südosten. Ins verletzte Herz Europas, in den vivisezierten Kern unserer Geschichte. Unser Zeitalter wird nicht genesen, bevor die Wunden auf jenem Flecken Erde nicht vernarbt sind. Dort werden wir uns zu Hause fühlen.“²⁰⁵

Musik ist in „Spieltrieb“ ein Mittel, um tiefere Einblicke in Adas Gefühlswelt zu ermöglichen. Ada ist nicht ganz so abgehärtet – das suggeriert die Musik dem Leser –, wie sie uns glauben machen will. Wenn Ada Musik hört, löst sie sich von ihren stets rationalen Handlungen und Überlegungen und taucht ein in ihre Welt der Gefühle – oft sind diese verbunden mit Gewaltfantasien. Die Musik dient außerdem oftmals der Aufhebung des Raum-Zeit-Gefüges. Die Unzuverlässigkeit der Erzählerin kommt darin zum Ausdruck, ebenso wie der Wunsch Adas, sich von der Gesellschaft zu distanzieren.

²⁰² Vgl. ebd.

²⁰³ Spieltrieb, S. 564

²⁰⁴ Vgl. Neumann (2010), S. 89

²⁰⁵ Spieltrieb, S. 564

4. Robert Musil: „Der Mann ohne Eigenschaften“

4.1. Einleitung

„Ich bin ja auch so ein Musil-Jünger“²⁰⁶, sagt Juli Zeh über sich in einem Interview mit Thomas Geiger. In „Spieltrieb“ greift Zeh auf mehrere Texte von Musil zurück, „Der Mann ohne Eigenschaften“ gerät sogar zur Folie für „Spieltrieb“, und in Rezensionen wird von „an Robert Musil geschulte[r] Sprache“²⁰⁷ gesprochen. So verweist Alt zum Beispiel auf Musils Text „Die Amsel“, wenn es um die Frage nach dem Erzähler geht.²⁰⁸

In „Die Amsel“, in der die Erzähler Aeins und Azwei genannt werden (auch weil es so scheint, „als ob beide nur entgegengesetzte Seiten eines einzigen Individuums wären“²⁰⁹), werden drei kurze Geschichten erzählt, die die „Pole der Rationalität und Mystik, die Musils Horizont überall bestimmen“²¹⁰, verdeutlichen. Es ist wichtig, wer die Geschichte wiedergibt, weil – je nachdem, an welchem Pol man sich befindet – zwei unterschiedliche Auffassungen der Geschichte hervorgebracht werden: „Die beiden Männer, deren ich erwähnen muß – um drei kleine Geschichten zu erzählen, bei denen es darauf ankommt, wer sie berichtet –, waren Jugendfreunde; nennen wir sie Aeins und Azwei.“²¹¹ Zeh stellt ebenfalls die Frage, wer als Erzähler fungieren soll und stellt die Erzählinstanz damit gleich ins Licht einer unzuverlässigen Erzählinstanz, da sie zugibt, an den Ereignissen nicht teilgenommen zu haben:

Wenn ich mich aber entscheide, von Geschehnissen zu sprechen, an denen ich selbst nicht beteiligt war, denen Protagonisten ich kaum kenne und über die ich nur aus beruflichen Gründen Bescheid wissen muss, komme ich um die Frage nicht herum, wer die Geschichte erzählen soll. Ein Ich, der Weltgeist, die Gerechtigkeit, das multiple ‚Wir‘ aus phantasierendem Autor und seinen Figuren, das der Realität des Erzählens am Nächsten kommt?²¹²

Zehs Erzählerin spricht damit eine große Diskussion innerhalb der Literaturwissenschaft an: Die Frage nach der jeweiligen Erzählperspektive ist für Autoren eine entscheidende.

Es kommt nicht von ungefähr, dass Zeh als Erzählinstanz eine Richterin, noch dazu mit dem Namen Sophie, also eine *weise* Richterin, nimmt. Ein Richter sollte völlig

²⁰⁶ Zeh/Geiger (2006), S. 424

²⁰⁷ Schreiber, Mathias: Kinder des Nichts. Der zweite Roman von Juli Zeh, „Spieltrieb“, erkundet so bildhaft wie drastisch die Machtgelüste jugendlicher Teufel. In: Der Spiegel 41 (2004), zitiert nach: <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-32362290.html> (27.8.2012); vgl. auch Greiner, Ulrich: Das Zeitalter der Fische. Juli Zeh stellt die Tradition der deutschen Schülertragödie auf den Kopf: Die Bestien sind nicht mehr die Lehrer, sondern die Schüler. In: Die ZEIT, 21.10.2004, zitiert nach: <http://www.zeit.de/2004/44/L-Zeh> (27.8.2012)

²⁰⁸ Vgl. Alt (2009), S. 369

²⁰⁹ Pütz, Peter: Nachwort. In: Musil, Robert: Die Amsel. Bilder. Stuttgart: Reclam 1957, S. 74

²¹⁰ Ebd., S. 75

²¹¹ Musil, Robert: Die Amsel. Bilder. Stuttgart: Reclam 1957, S. 5

²¹² Spieltrieb, S. 8

unvoreingenommen sein und sich ein Geschehen von allen Seiten anhören. Zu diesem Zweck werden in einem Verfahren verschiedene Parteien angehört: Zeugen, Verteidiger, Staatsanwälte. Es soll in der Richterin bzw. im Richter ein möglichst objektives Bild entstehen, damit ein gutes Urteil gesprochen werden kann. In diesem Fall soll nicht nur ein gerechtes Urteil gesprochen werden, sondern auch noch die Geschichte „gut“ erzählt werden. Gleichzeitig ist es aber so, dass die Entscheidung für eine bestimmte Erzählperspektive durch den Autor den Blick in bestimmter Weise *richtet*. Der Erzähler ist also insofern auch Richter, weil er den Blick lenkt.

Auch die Idee des seelenlosen Menschen als berechenbare, „als physiologische oder wirtschaftliche Maschine“²¹³ findet sich schon in „Die Amsel“. Aeins und Azwei glauben ebenso wenig wie Ada und Alev an Gott und eine Seele, nicht aber „weil der Reiz solcher Philosophie [nicht] in ihrer Wahrheit liegt, sondern in ihrem dämonischen, pessimistischen, schaurig-intellektuellen Charakter“²¹⁴.²¹⁵ Dies trifft sowohl auf Ada als auch Alev zu. Gerade Alev übt sich gerne in Inszenierungen, in denen er sich als Teufel offenbart.

Die Nähe von „Spieltrieb“ zu Musils 1906 erschienenem Roman „Die Verwirrungen des Zöglings Törleß“ ist unübersehbar. Der Roman spielt in einer Militäarakademie, in der drei Schüler einen Mitschüler erpressen, ihn foltern und zu sexuellen Handlungen zwingen. Wie bei Zeh ist es reiner „Spieltrieb“, oder vielleicht besser eine Art Erkenntnistrieb, der die Jungen zu ihren Handlungen antreibt. Sie wollen kein Geld erpressen, sondern beobachten, was im Erpressten während der Folterung vor sich geht, und noch viel mehr wollen sie wissen, was mit ihnen selbst passiert.

Neben diesen Verweisen auf Musil'sche Texte hat vor allem „Der Mann ohne Eigenschaften“ große Bedeutung für „Spieltrieb“. Im Interview mit Thomas Geiger meint Zeh, dass Deutschland einen Gesellschaftsroman im Sinne Musils benötigte, um gegenwärtige Erscheinungen aufzuzeigen. „Und was er [Musil] im *Mann ohne Eigenschaften* macht, das bräuchte man jetzt für dieses Land. [...] Ich versuche es auch eher in diesem Partikularbereich, denn in *Spieltrieb* ging es mir schon darum, eine bestimmte Mentalität nachzuzeichnen und aufzuzeigen: [...]“²¹⁶ Dadurch, dass „Der Mann ohne Eigenschaften“ zur Folie von „Spieltrieb“ gemacht wird, rückt Zeh ihren Roman aber schon stark in die Nähe eines Gesellschaftsromans und versucht die Idee dieses Gesellschaftsromans „mitzuschreiben“.

²¹³ Die Amsel, S. 7

²¹⁴ Ebd.

²¹⁵ Vgl. Alt (2009), S. 376

²¹⁶ Zeh/Geiger (2006), S. 424, Hervorhebung im Original

Robert Musils „Der Mann ohne Eigenschaften“ wird sowohl im inneren als auch im äußeren Kommunikationssystem aniziert. So lesen die Protagonisten das Werk, beschäftigen sich mit ihm und ziehen sogar selbst manchmal Vergleiche mit ihrer Situation und dem „Mann ohne Eigenschaften“. Die Markierung im äußeren Kommunikationssystem, bei dem der Leser keine Hinweise von den Protagonisten erhält, erfolgt in hohem Ausmaß durch Zitate aus dem Werk, die in den Text „Spieltrieb“ eingeflochten werden.

4.2. Das erste Kapitel

Das erste Kapitel in „Spieltrieb“, „Exordium“²¹⁷ genannt, versammelt bereits einige Ideen aus dem „Mann ohne Eigenschaften“ und zitiert sein berühmtes erstes Kapitel an. Dadurch soll „Der Mann ohne Eigenschaften“ von Anfang an mitgelesen werden und die Verknüpfung zur Zeitdiagnose, zum Möglichkeitsroman, zum Roman über das Bewusstsein geschaffen werden. Schon die ersten Zeilen, in denen die Erzählerin die für den Roman essentiellen Fragen stellt, beziehen sich auf den Musil'schen Möglichkeitssinn. Der Mann ohne Eigenschaften Ulrich lebt nach dem Möglichkeitssinn, und dieser wird als die Gabe beschrieben, Mögliches ebenso wichtig zu nehmen wie Wirkliches.

Wer ihn besitzt, sagt beispielsweise nicht: Hier ist dies oder das geschehen, wird geschehen, muß geschehen; sondern er erfindet: Hier könnte, sollte oder müßte geschehen; und wenn man ihm von irgend etwas [sic] erklärt, daß es so sei, wie es sei, dann denkt er: Nun, es könnte wahrscheinlich auch anders sein. So ließe sich der Möglichkeitssinn geradezu als die Fähigkeit definieren, alles, was ebensogut sein könnte, zu denken und das, was ist, nicht wichtiger zu nehmen, als das, was nicht ist.²¹⁸

„Spieltrieb“ soll ein *mögliches* Szenario beschreiben, es ist „soziale Science Fiction“²¹⁹, wie Zeh selber sagt, es ist die (mögliche) Antwort auf die Frage: Was wäre, wenn sich die Gesellschaft auf keine Werte mehr verständigen könnte und Handlungen nicht mehr auf moralischen, sondern ausschließlich auf ökonomischen Überlegungen beruhten?

Was, wenn die Urenkel der Nihilisten längst ausgezogen wären aus dem staubigen Devotionalienladen, den wir unsere Weltanschauung nennen? [...] Was, wenn ihnen Bibel, Grundgesetz und Strafrecht nie mehr gegolten hätten als Anleitung und Regelbuch zu einem Gesellschaftsspiel? Wenn sie Politik, Liebe und Ökonomie als Wettkampf begriffen? Wenn ‚das Gute‘ für sie maximierte Effizienz bei minimiertem Verlustrisiko wäre, ‚das Schlechte‘ hingegen nichts als ein suboptimales Resultat? Wenn wir ihre Gründe nicht mehr verstünden, weil es keine gibt?²²⁰

Nach dieser Einleitung wird von der Erzählerin der Schreibakt angesprochen und die Frage aufgeworfen, wer die Geschichte erzählen soll. Doch weder ein „Ich, der Weltgeist, die

²¹⁷ Spieltrieb, S. 7

²¹⁸ Musil, Robert: Der Mann ohne Eigenschaften. Hrsg. v. Adolf Frisé. Hamburg: Rowohlt 1970, S. 16

²¹⁹ Juli Zeh im Interview mit Pfister und Trost

²²⁰ Spieltrieb, S. 7

Gerechtigkeit, das multiple ‚Wir‘ aus phantasierendem Autor und seinen Figuren“²²¹ gefällt der Erzählerin, denn es führt sie zur Frage nach dem Sein: „Nichts davon gefällt mir. Es wäre unnatürlich wie die erzwungene Erwiderung auf eine Frage, die sich schlichtweg nicht beantworten lässt. Wer ist schon ‚Ich‘? Wer ‚Wir‘?“²²² Die Erzählerin stellt im Folgenden den Vergleich mit einem Computer an, der die Frage nach dem Sein durch eine Rechenoperation zu beantworten versuchen würde: „Ein Computer, der es lösen wollte, sähe sich gezwungen, eine Gleichung zu bilden, die gegen unendlich geht. Wer bist du?, bedeutet für ihn: Wie viele Anwendungen laufen in dieser Sekunde in deinem Innern?“²²³ Diese Fragestellung erinnert an Musils Beschäftigung mit Genauigkeit im Gegensatz zur Seele.²²⁴ Diese Dichotomie wird im „Mann ohne Eigenschaften“ von Arnheim und Ulrich vertreten. Musils Werk ist nach Mehigan eine „Abrechnung mit der technologischen Moderne“²²⁵, und Professor Arnheim vertritt diese technologische Moderne, wenn er „objektiv messbare Wahrheiten“²²⁶ auch auf die Gefühlswelt ausdehnen will. Die „Mechanismen, durch die der Mensch zu seiner ethisch-sozialen Identität kommt“²²⁷, sollen objektiv und messbar betrachtet werden. Inneres Erleben würde nur zu „spekulativen (und daher wertlosen) Ideengehalten“²²⁸, wenn es nicht messbar ist. Diesem Ansatz steht Ulrich zunehmend kritisch gegenüber, da dem Menschen damit das wahre Eigene genommen würde, denn es sei das „durch irrationale Momente gekennzeichnete Erleben der eigenen Persönlichkeit“²²⁹, das den Menschen ausmache.

Ohne diese inneren Vorgänge, ohne die von Ada so hartnäckig geleugnete Seele würde sich der Mensch vom Computer nicht mehr unterscheiden und sein Handeln eben berechenbar machen. Doch die Frage nach dem Sein, stellt die Erzählerin ganz in Ulrichs Tradition fest, ist eben nicht durch einen Rechengang zu beantworten, denn selbst der Computer hätte eine unendliche Rechnung anzustellen bei der Beantwortung der Frage, was in seinem Inneren vorgehe.

Wenn er darauf antwortete mit der Zahl X, so fügte der Vorgang des Antwortens der Summe einen weiteren Prozess hinzu, so dass sie lauten müsste: X plus eins, und seine Antwort wäre falsch. Würde er dies erkennen und versuchen, sich zu korrigieren, und sagte: X plus eins, so wäre die Summe bereits X plus zwei, und so ginge es weiter, und der Computer stürzte ab, zerschellend an der liegenden Acht, unfähig zu sagen, wer er sei.²³⁰

²²¹ Ebd., S. 8

²²² Ebd.

²²³ Ebd.

²²⁴ Vgl. Alt (2009), S. 370

²²⁵ Mehigan, Tim: Robert Musil. Stuttgart: Reclam 2001, S. 97

²²⁶ Ebd., S. 98

²²⁷ Ebd.

²²⁸ Ebd., S. 99

²²⁹ Ebd., S. 98

²³⁰ Spieltrieb, S. 8

Der Mensch hingegen würde (normalerweise) gar nicht versuchen, die Rechnung anzustellen: „Während der Computer abstürzt, schüttelt der Mensch den Kopf, lacht oder weint und geht weiter seines Weges. Mal wieder ein Problem, das man am saubersten löst, indem man es vergisst.“²³¹ So ist die einzige Konsequenz der Erzählerin: „Ich lasse offen, wer ich bin.“²³²

Die Gegenüberstellung von Genauigkeit und Seele wird auch vom Geschichtslehrer Höfi aufgegriffen, und zwar anhand der Kontrastierung der Geisteswissenschaften mit den Naturwissenschaften. Die Position Ersterer wird von der Letzterer eingenommen, und diese Entwicklung von Höfi als unheilverkündend aufgefasst. Es wird die „Verdrängung der Geisteswissenschaften durch die Naturwissenschaften; der Seele durch Genauigkeit als Zeichen dafür, dass alles zu Ende geht, begriffen“²³³.

„In unserer spezialisierten Gesellschaft ist für den Weltgeist kein Platz. Der Polyhistor klingt heute nach einem Scheuermittel, und das Denken an sich gilt heute nicht mehr als Tugend, sondern als Zeitverschwendung. Es wird von spezialisierten Experten erledigt, und seit das so ist, erkennen wir die Philosophie in ihrer ganzen Nutzlosigkeit.“²³⁴

Diese Werteververschiebung, gezeigt auch an Alev und Ada, das Sterben des Geists und der Seele werden durch Höfis Selbstmord symbolisiert. „Mit Höfi war das ganze alte Europa vom Dach gesprungen, im Geschichtslehrer starb auch die Geschichte.“²³⁵ Höfi heißt eigentlich Höfling, eine Anspielung an die Umgangsformen des Adels,²³⁶ und ist damit ein „Symbol einer verblichenen Zeit“²³⁷. Die von Höfi repräsentierte Einigkeit von Geist und Seele wird durch die Liebe Höfis zu seiner Frau ausgedrückt. Diese ist (wie die Gesellschaft) schwer krank und stirbt – und damit gibt es auch für Höfi keinen Grund mehr weiterzuleben. „Die Seelenfreundschaft zu seiner Frau war es gewesen, die ihn noch mit dem Leben verband. Als sie stirbt, entfällt für ihn der zureichende Grund, um weiterzuleben. Über die Welt macht er sich keine Illusionen mehr.“²³⁸ Alt spricht hier das Prinzip des zureichenden Grunds an, das besagt, dass alles, was geschieht einem Grund zugeführt werden kann.²³⁹ Musils Ulrich leidet wie Höfi unter dem „Prinzip des unzureichenden Grundes“²⁴⁰. Es geschehe im Leben nämlich eigentlich immer genau das, „was eigentlich keine rechten Grund hat“²⁴¹, so Ulrich. So würden die Menschen irgendwann nicht mehr wissen, wie sie eigentlich zu dem geworden

²³¹ Ebd.

²³² Ebd.

²³³ Alt (2009), S. 380

²³⁴ Spieltrieb, S. 208

²³⁵ Ebd., S. 536

²³⁶ Vgl. KLG („Juli Zeh“)

²³⁷ Ebd.

²³⁸ Alt (2009), S. 379

²³⁹ Vgl. Mehigan (2001), S. 75

²⁴⁰ Der Mann ohne Eigenschaften, S. 133

²⁴¹ Ebd., S. 134

sind, was sie sind. „Es ließe sich sogar behaupten, daß sie betrogen worden seien, denn man kann nirgends einen zureichenden Grund dafür entdecken, daß alles gerade so kam, wie es gekommen ist; es hätte auch anders kommen können [...].“²⁴²

Der Unterschied zwischen Höfi und der Generation Ada liegt in Höfis Glaube an zwischenmenschliche Beziehungen. Höfi ist es, der die Antwort auf Adas Problem zu kennen glaubt, das Leben als schmalen Grat zu begreifen, der über einen Abgrund „der Sinn- und Wertlosigkeit des Daseins“²⁴³ führt, und die Unmöglichkeit, diesen Abgrund zu vergessen: „Zwei Menschen, die, jeder auf seiner Linie, Hand in Hand durchs Leben laufen, bilden zusammen einen Vierbeiner und werden nicht stürzen, selbst wenn sie von dem Abgrund unter ihren Füßen wissen.“²⁴⁴

Im Verlauf des ersten Kapitels bezieht sich die Erzählerin noch viel deutlicher auf den „Mann ohne Eigenschaften“, indem sie dessen erstes Kapitel „Woraus bemerkenswerter Weise nichts hervorgeht“²⁴⁵ anitiert. Sie beschreibt zuerst das Wetter und lässt ihre Geschichte ebenfalls an einem heißen Augusttag beginnen. „Wenigstens das Wetter erfüllt die Erwartungen. Es ist für die Jahreszeit weder zu warm noch zu kalt, was im Monat August in dieser Stadt nur eines bedeuten kann: Es ist heiß und feucht.“²⁴⁶ Die Erzählerin gibt an, aus dem Fenster ihres Arbeitszimmers zu blicken und sieht direkt auf die Straße, in der auch Ulrich, der Mann ohne Eigenschaften, wohnt.

Haus und Straße werden durch einen geräumigen Vorgarten voneinander getrennt, dessen schmiedeeisernes Gitter ganz zugewachsen ist vom Rhododendron, der seine fleischigen Blätter wie Gefangenenfinger durch die Stäbe streckt, um den Passanten bettelnd auf die Schulter zu fassen.²⁴⁷

Das Setting ist somit stark an Musils Roman angelehnt und lässt den Leser nicht nur in die Diegese von „Spieltrieb“ eintauchen, sondern auch in jene des „Mann ohne Eigenschaften“. Schließlich wird noch der Unfall des ersten Kapitels zitiert, allerdings sieht ihn die Erzählerin nicht, nein, denkt ihn nur und verweist damit noch einmal darauf, dass diese Geschichte und ihre Handlungsverläufe nur eine mögliche ist bzw. sind.

Über die Spitzen des Gitterzauns hinweg sehe ich auf die Fahrbahn und warte darauf, dass etwas aus der Reihe springen möge, seitwärts rutschen, die Fahrtrichtung verlassen, sich drehen. Ein schwerer, abrupt gebremster Lastwagen zum Beispiel, der dann mit schrägem Leib zum Stehen käme, ein Rad auf dem Bordstein, dicht vor einer Laterne, als wollte er das Hinterbein heben, während sich vor seiner Schnauze eine dunkle Wolke Fußgänger wie Fliegen

²⁴² Ebd., S. 131

²⁴³ Bones, Inga: Jenseits von Gut und Böse? – Die Philosophie Friedrich Nietzsches in „Spieltrieb“ von Juli Zeh. München/Ravensburg: GRIN Verlag 2007, S. 12

²⁴⁴ Spieltrieb, S. 230

²⁴⁵ Der Mann ohne Eigenschaften, S. 9

²⁴⁶ Spieltrieb, S. 8, vgl. Der Mann ohne Eigenschaften, S. 9

²⁴⁷ Spieltrieb, S. 9, vgl. Der Mann ohne Eigenschaften, S. 12

versammelte. Etwas läge reglos und unförmig auf dem Asphalt. Ein Haufen alter Mäntel vielleicht, die nicht mehr in den Altkleidercontainer gepasst haben?²⁴⁸

Sowohl der Unfall im „Mann ohne Eigenschaften“ als auch in „Spieltrieb“ soll den Blick auf ein neues Zeitalter schärfen, und zwar auf ein *technisches* Zeitalter: „Das Herannahen der Rettungssirene machte den Vorfall zu einem technischen Problem.“²⁴⁹ Der von Mehigan dem „Mann ohne Eigenschaften“ attestierte „technische Aspekt des Daseins“²⁵⁰ spielt in beiden Werken eine große Rolle und steht dem Individuellen des Menschen gegenüber. Das „Mehr an technischem Sein [geht] mit einem Schwinden des eigentlich Menschlichen Hand in Hand [...]“²⁵¹. Bei der Beschreibung des Autounfalls wird nur auf die technischen Details eingegangen, Persönliches wird vom Technischen überschattet.²⁵²

„Diese schweren Kraftwagen, wie sie hier verwendet werden, haben einen zu langen Bremsweg.“ Die Dame fühlte sich erleichtert und dankte mit einem aufmerksamen Blick. Sie hatte dieses Wort wohl schon manchmal gehört, aber sie wußte nicht, was ein Bremsweg sei, und wollte es auch nicht wissen; es genügte ihr, daß damit dieser gräßliche Vorfall in irgend eine Ordnung zu bringen war und zu einem technischen Problem wurde, das sie nicht mehr unmittelbar anging.²⁵³

Auf diese fortschreitende Technisierung in allen Bereichen des Lebens wird auch gleich zu Beginn aufmerksam gemacht, wenn Musil das Wetter zuerst in all seinen physikalischen Erscheinungen beschreibt und erst zuletzt von einem „schöne[n] Augusttag des Jahres 1913“²⁵⁴ spricht, diese Beschreibung aber sogleich „altmodisch“²⁵⁵ und demgemäß nicht mehr zeitgerecht nennt.²⁵⁶ Mit dieser Technisierung geht aber auch eine neue Körperwahrnehmung einher. Das Auto, durch das die neue Erfahrung des Autounfalls erst möglich gemacht wird, führt zu einem neuen Gefühl der Entgrenzung, der Beschleunigung. Auch bei Zeh handelt es sich um ein neues, und zwar ein technisches Zeitalter mit einer neuen Körperwahrnehmung. Der Geschlechtsverkehr wird für Ada ganz einfach zu einem technischen Akt, der sie – so will sie uns zumindest glauben machen – nur peripher betrifft. Die richtige Technik für Olafs Entjungferung erhofft sie, sich durch Ansehen eines Pornofilmes zu erlernen, und auch ihre Entjungferung, die für die Erpressung schlichtweg notwendige Voraussetzung ist, aber nicht von Alev vorgenommen werden kann, der vorgibt, impotent zu sein, wird nicht auf herkömmliche Art vollzogen. Alev entjungfert Ada mit einem Dildo, einem Gerät also, und

²⁴⁸ Spieltrieb, S. 9/10, vgl. Der Mann ohne Eigenschaften, S. 10f

²⁴⁹ Spieltrieb, S. 10, vgl. Der Mann ohne Eigenschaften, S. 11

²⁵⁰ Mehigan (2001), S. 77

²⁵¹ Ebd., S. 77/78

²⁵² Vgl. ebd., S. 78

²⁵³ Der Mann ohne Eigenschaften, S. 11

²⁵⁴ Ebd., S. 9

²⁵⁵ Ebd.

²⁵⁶ Vgl. Mehigan (2001), S. 78

Ada sieht der Entjungferung (scheinbar) völlig emotionslos entgegen: „Ich kann tun, was du von mir verlangst, und ich kann es verweigern. Für mich besitzen beide Alternativen den gleichen Wert.“²⁵⁷ Alt weist übrigens darauf hin, dass Alevs Impotenz wahrscheinlich nur vorgetäuscht, eine Rolle ist.²⁵⁸ Sie gibt ihm Macht, denn sie ruft bei seiner „jeweiligen Gespielin“²⁵⁹ – auch bei Ada – den Wunsch hervor, als einzige Alevs Impotenz „kurieren“ zu können. Zweimal sieht Alt eine Andeutung darauf. Zunächst als Alev Ada entjungfert und ihm der Schweiß rinnt, „nicht von der körperlichen Anstrengung, sondern von verbissener Selbstbeherrschung“²⁶⁰. Später raucht Ada mit Alev auf der Villa Kahn Marihuana und macht sich über „den vom Marihuana außer Gefecht gesetzten Alev her; zumindest wird die *Möglichkeit* Sex angedeutet“²⁶¹. Außerdem wird die Erpressung erst durch technische Geräte (Kamera, Computer) möglich gemacht. Durch das Benutzen digitaler Medien veranschaulichen Alev und Ada zwei gegenläufige Tendenzen. Auf der einen Seite benutzen sie das Internet, um ihre Fotos zu „verstecken“ und machen sich damit eine „aktuelle Wahnvorstellung“²⁶² zunutze.

Der Erzieher kam als Repräsentant der törichten Menschheit, die seit neuestem glaubte, das Böse brüte vor allem in Netzwerken. [...] Erich, ein neues Gesetz oder eine behördliche Prüfstellung stellten sicher, dass die Wirklichkeit gut, das Internet böse und die Verbindung zwischen beiden möglichst unpassierbar waren.²⁶³

Auf der anderen Seite demonstrieren Ada und Alev aber, dass „das Böse“ sich eben nicht nur in digitalen Netzwerken versteckt, sondern in der Realität stattfindet.

Durch das Anzitiern des Musil'schen Unfalls verdeutlicht Zeh, dass wir uns – wie damals Musils Protagonisten – in einem neuen Zeitalter befinden, dass etwas aus der zitierten Ordnung geraten ist. Der Unfall wird deshalb später noch einmal erwähnt, als sich Höfi umbringt:

Ada war sicher, dass es diesem Körper lieber gewesen wäre, in eine unbekannte Tiefe hinabzusinken und nur ein Loch im Boden zu hinterlassen, anstatt hier liegen zu bleiben, herabgewürdigt zu einem Haufen alter Kleider, die nicht mehr in den Container gepasst hatten.²⁶⁴

Nachdem Höfi nicht mehr am Leben ist, suggeriert uns diese Stelle, ist endgültig etwas aus der Ordnung geraten. Mit Höfi stirbt der Glaube an eine Welt, in der tradierte Wertvorstellungen noch ordnungsstiftende Funktion haben, er fungiert als „letzte Instanz [...],

²⁵⁷ Spieltrieb, S. 292

²⁵⁸ Vgl. Alt (2009), S. 391

²⁵⁹ Ebd., S. 391

²⁶⁰ Spieltrieb, S. 293

²⁶¹ Alt (2009), S. 391, Hervorhebung im Original

²⁶² Spieltrieb, S. 341

²⁶³ Ebd., S. 340/341

²⁶⁴ Ebd., S. 310

die in der Lage gewesen wäre, ihnen [Ada und Alev] etwas entgegenzusetzen“²⁶⁵. Alev lässt Smutek einen Kranz kaufen, auf dem folgender Spruch steht: „Die hoffnung [sic] stirbt zuerst.“²⁶⁶ Mit Höfi ist der letzte Funken Hoffnung gestorben, das will Alev auch Smutek deutlich machen. Die Botschaft, dass die Hoffnung zuerst stirbt, steht in starkem Kontrast zum Motto des Mikrouniversums der Protagonisten.²⁶⁷ Der Schauplatz von „Spieltrieb“ ist nämlich das Ernst-Bloch-Gymnasium, benannt nach dem Philosophen Ernst Bloch, der mit seinem Werk „Das Prinzip Hoffnung“ gleichnamiges vertritt. Der neue Direktor der Schule, Teuter, „mit dem sprechend teutonischen Namen“²⁶⁸, möchte zwar glauben machen, dass das Prinzip Hoffnung „heute wie vor hundert Jahren auf dieser Schule mehr als an jedem anderen Ort [gilt]“²⁶⁹, doch ist mit ihm eine neue Ära angebrochen. Der alte Direktor Singsaal hat sowohl Smutek als auch Ada in die Schule aufgenommen und damit tatsächlich Hoffnung gegeben. Doch von Singsaal ist „nur noch der schöne Klang“²⁷⁰ geblieben. Nachdem auch Höfi sich umgebracht hat, ist vom Prinzip Hoffnung nichts mehr zurück geblieben. Das Spiel kann also beginnen.

Damit sind im ersten Kapitel bereits die wesentlichen Punkte des „Mann ohne Eigenschaften“ angesprochen, die auch für „Spieltrieb“ von Bedeutung sind: die Zeitdiagnose, das Bewusstsein, der Möglichkeitssinn. Im Verlauf des Romans gibt es weitere Verweise auf den „Mann ohne Eigenschaften“. So ist auch die Figur des Ulrichs für Ada, Alev und Smutek von Bedeutung.

4.3. Ulrich

Die Protagonisten im „Mann ohne Eigenschaften“ erscheinen als Typen, aber mit „individuelle[n] Zügen“²⁷¹. Auch Ulrich stellt unter anderem so einen Typus dar, er repräsentiert aktuelle Erscheinungen.

Genauer: Ulrich ist nicht vor allem Figur eines Romans im Sinne der Mimesis der Vorstellung eines empirischen, psychologisch bestimmten Individuums, sondern ist als Name eine individuelle Erscheinung von Subjektivität, die die Darstellung eines Bewußtseins (als historischen Zustand und als geschichtlichen Prozess) ermöglicht, das sowohl die Person

²⁶⁵ Ebd., S. 313

²⁶⁶ Ebd., S. 346

²⁶⁷ Vgl. auch Haberland, Detlef: Juli Zehs Roman *Spieltrieb*. In: Der Hüter des Humanen. Festschrift für Prof. Dr. Bernd Balzer zum 65. Geburtstag. Hrsg. v. Edward Bialek, Marek Halub und Eugeniusz Tomiczek. Dresden u. Wroław: Neisse Verlag 2007, S. 269-290, hier S. 280, FN 28

²⁶⁸ Alt (2008), S. 374

²⁶⁹ *Spieltrieb*, S. 22

²⁷⁰ Alt (2009), S. 374

²⁷¹ Arntzen, Helmut: Robert Musil: Der Mann ohne Eigenschaften. In: Interpretationen. Romane des 20. Jahrhunderts. Band 1. Stuttgart: Reclam 1993, S. 195-235, hier S. 196

„Ulrich“, den Typus „Mann ohne Eigenschaften“ und die Kategorie „Möglichkeit“ repräsentiert.²⁷²

Ulrich denkt fortwährend, und zwar „mit allen Widersprüchen, Rückzügen und Umwegen, und es ist insbesondere darin ein Denken aus Situationen heraus, als es sich in Dialogen entwickelt und dann mehr oder minder stark auf das Sprechen des Gesprächspartners sich einläßt“²⁷³. Die anderen Figuren reagieren also auf Ulrichs Sprechen, er hat „die Funktion des Katalysators, auf den das Bewußtsein anderer Figuren reagiert“²⁷⁴. Ulrichs Ziel ist es, durch sein Jahr Urlaub vom Leben ein anderes Bewusstsein zu erreichen, dem ein anderes Sprechen vorausgeht, es ist ein „Heransprechen an ein Bewußtsein, in dem die Sprache als Allgemeines nicht ‚von mir‘ abstrahiert und in dem ‚mein Sprechen‘ nicht bloß private Exaltation und also unverstehbar bleibt“²⁷⁵. Arntzen spricht von „Nuance[n]“²⁷⁶, in denen sich unterschiedliche Arten zu sprechen unterscheiden, die Gespräche der Protagonisten drehen sich jedoch um dieselben Kategorien. Schlagwörter dabei sind zum Beispiel Gleichnis und Ordnung, und Ulrich geht es darum herauszufinden, wann diese Worte leer, wann sie von Bedeutung sind²⁷⁷ – ein altes sprachphilosophisches Problem. Genauigkeit soll ihm dabei helfen, diesen Unterschied zu erkennen. Er „[plädiert] für die phantastische Genauigkeit des Essays [...], also dafür, durch ein bestimmtes Sprechen (und nicht durch metasprachlich geltende Untersuchungsmethoden) Gerede wie Wahn zu überwinden“²⁷⁸. Auch Erlebnisse will Ulrich durch Sprache erfassen.²⁷⁹ Dies gerät für Ulrich aber doch zu einem Konflikt, weil „seelische[s] Erleben“²⁸⁰ und „intellektuelle[r] Genauigkeit“²⁸¹ zu stark divergieren.

In seinem Jahr Urlaub vom Leben möchte Ulrich ein bedeutender Mann werden, wobei es ihm nicht darum geht, selbst von Bedeutung zu sein, sondern darum, dass alles eine Bedeutung bekommt. „Bedeutender Mensch heißt nun nicht mehr ein berühmter oder ein besonders konsequenter Mensch, sondern einer, für den alles Bedeutung hat, und zwar mathematische Bedeutung, d.h. in Relation zum Prinzip der Genauigkeit und deren Ausdruck steht.“²⁸²

²⁷² Ebd., S. 198

²⁷³ Ebd., S. 210

²⁷⁴ Ebd., S. 211

²⁷⁵ Arntzen, Helmut: Musil-Kommentar zu dem Roman ‚Der Mann ohne Eigenschaften‘. Band 2. München: Winkler 1982, S. 110

²⁷⁶ Ebd.

²⁷⁷ Vgl. ebd.

²⁷⁸ Ebd., S. 111

²⁷⁹ Vgl. ebd.

²⁸⁰ Ebd., S. 112

²⁸¹ Ebd.

²⁸² Ebd., S. 90

Ulrichs Zustand der Eigenschaftslosigkeit ist ein Zustand, der sich für einen „offenen und kritischen Umgang mit dem Leben“²⁸³ ausspricht, denn es gäbe so viele Eigenschaften, nur ohne Menschen.²⁸⁴ Eigenschaften seien „vorgefertigt“²⁸⁵ und vom Individuum unabhängig. Das Individuum fühle nicht mehr individuell,²⁸⁶ und daher sei der Möglichkeitssinn wichtig, damit man sich von der „fortschreitende[n] Inanspruchnahme des menschlichen Innenlebens durch die objektiv, fortwährend objektivierende[n] Wirklichkeit“²⁸⁷ nicht vollständig vereinnahmen lasse. Die Ausrichtung an inneren Werten sei essentiell und dies nicht zu erreichen durch die „wissenschaftlichen Methoden der Wahrheitsfindung“²⁸⁸. Es seien vielmehr die „subjektiven Ja/Nein-Urteile einzelner Menschen ihrem Leben gegenüber“²⁸⁹ von Bedeutung. Grund für Ulrichs Eigenschaftslosigkeit ist die „Furcht vor einer fortschreitenden Objektivierung aller Lebensbereiche“²⁹⁰ und die Bangnis vor dem Verlust der „Eigentümlichkeit“²⁹¹. Um diese zu bewahren, möchte Ulrich eine „logische[n] Handlungsreihe“²⁹² unterlaufen, indem er eben nicht den logisch nächsten Schritt unternimmt. Arnheim hingegen verfolgt „ökonomische[n] Prinzipien“²⁹³ – er denkt, dass eine Handlung schon eine nächste impliziert, weil eine logische Abfolge dahinter steckt. Der Begriff des „Mann ohne Eigenschaften“ wird von Walter eingeführt, der meint, man könne aus einem Mann wie Ulrich nichts herauslesen: „Er ist ein Mann ohne Eigenschaften!“ ‚Was ist das?‘ fragte Clarisse kichernd. ‚Nichts. Eben nichts ist das!‘ [...] ‚Das gibt es heute in Millionen‘ behauptete Walter. ‚Das ist der Menschenschlag, den die Gegenwart hervorgebracht hat!‘“²⁹⁴ Davon möchte Ulrich loskommen. Er verabschiedet sich auch von seinem Beruf als Mathematiker, von dem Walter sagt, er „sieht nach gar nichts aus; das heißt, er wird so allgemein intelligent aussehen, daß es keinen einzigen bestimmten Inhalt hat!“²⁹⁵. Für Steindorfer könnte man dieses Nichts aber auch positiv formulieren und in Ulrich einen Mann sehen, der alles verkörpert.

Ulrichs Eigenschaftslosigkeit ist demnach auch nur eine Frage des Blickwinkels, genauso gut könnte man ihm Eigenschaftsfülle attestieren: Indem er alle Möglichkeiten als gleichwertig

²⁸³ Mehigan (2001), S. 101

²⁸⁴ Vgl. ebd.

²⁸⁵ Ebd., S. 102

²⁸⁶ Vgl. ebd.

²⁸⁷ Ebd.

²⁸⁸ Ebd., S. 103

²⁸⁹ Ebd., S. 102

²⁹⁰ Ebd., S. 105

²⁹¹ Ebd.

²⁹² Ebd.

²⁹³ Ebd., S. 93

²⁹⁴ Der Mann ohne Eigenschaften, S. 64

²⁹⁵ Ebd.

ansieht und ihm eine Realität wie die andere ist, verkörpert er alle Charaktere und keinen zugleich.²⁹⁶

Trotzdem „fühlt [er] sich aber nirgends zugehörig und schon gar nicht als Prototyp einer neuen Generation“²⁹⁷. Sein Zustand ist „symptomatisch für die Ich- und Entfremdungskrise am Anfang des 20. Jahrhunderts“²⁹⁸. Er erkennt an sich den „Ich-Verlust des modernen Menschen“²⁹⁹ und „hadert mit dem nicht mehr zu kittenden Riss zwischen sich und der Welt“³⁰⁰.

Was für Ulrich gilt, gilt in gewissem Maß auch für die Figuren aus „Spieltrieb“, auch sie sind „Individuum, Zeittypus und Kategorie“³⁰¹. Ada und Smutek sind dem Mann ohne Eigenschaften in vielerlei Hinsicht ähnlich. Ada wird von Beginn an als Mädchen ohne Eigenschaften eingeführt, ihre Charakterisierung erfolgt „*ex negativo*“³⁰². Sie wird als das Gegenteil von Mädchen ihres Alters, von der Erzählerin „Prinzessinnen“³⁰³ und „Pubertätsprofis“³⁰⁴ genannt, beschrieben:

Ihre [der Prinzessinnen] Entwicklung vollzog sich routiniert und fehlerlos, als hätten sie die Aufgabe des Älterwerdens schon etliche Male zuvor bewältigt. [...] Während der Oberstufe standen sie bereits im Zenit ihres Lebens. Sie besaßen die stärkste Ausstrahlung, empfangen ein Höchstmaß an Bestätigung und erlebten Tag für Tag eine Art farblosen Wohlbefindens, um nicht zu sagen: Glück. [...] Mit dieser Beschreibung sind alle Eigenschaften genannt, die Ada nicht anhafteten. Sie war das Gegenteil einer Prinzessin, sofern Prinzessinnen ein Gegenteil besitzen.³⁰⁵

Ada möchte keinerlei kategorialen oder charakteristischen Eigenschaften haben, weil diese nur Rollen darstellen. Ganz wie Ulrich sieht sie Eigenschaften als nicht mehr individuell, sondern vorgefertigt an. „Wie Musils Ulrich weist sie alles von sich, was im Verdacht steht, typisierbar und schematisierbar zu sein.“³⁰⁶ Für Ada ist nichts mehr von Bedeutung, sie versucht jegliche Emotionen zu unterdrücken, und alle äußeren wie inneren Vorgänge sollen nur mehr rein rational und mathematisch logisch ablaufen – in dieser Hinsicht unterscheidet sie sich von Ulrich. Mit dieser Verhaltensweise sieht sie sich als einen Zeit- und Prototypen, als Verkörperung eines neuen Zeitalters und eines neuen Menschenschlags.

²⁹⁶ Steindorfer, Eva: Frau ohne Eigenschaften. Juli Zehs Nihilismustheorie des 21. Jahrhunderts. In: Germanistische Mitteilungen. Zeitschrift für deutsche Sprache, Literatur und Kultur 67 (2008), S. 221-232, hier S. 230

²⁹⁷ Ebd., S. 231

²⁹⁸ Ebd.

²⁹⁹ Ebd.

³⁰⁰ Ebd.

³⁰¹ Arntzen (1993), S. 209

³⁰² Alt (2009), S. 375, Hervorhebung im Original

³⁰³ Spieltrieb, S. 11

³⁰⁴ Ebd.

³⁰⁵ Ebd., S. 11/12

³⁰⁶ Alt (2009), S. 375

Ähnlich wie Ulrich hielt Ada sich weniger für ein Einzelwesen als für ein Zeitgeistdestillat. Wenn sie vor anderen agierte und sprach, kam es ihr vor, als präsentierte sie einen Prototypen, dazu geschaffen, den Schwellenmenschen vor Augen zu führen, welches nächste Etappenziel die Evolution ansteuerte, so unausweichlich, dass Pessimismus und Depression nicht mehr Bedeutung besaßen als ein modisches Hobby.³⁰⁷

Doch diese Gleichgültigkeit, diese rationale Vorgehensweise muss sie sich immer wieder selbst unter Beweis stellen, was sie zum Beispiel durch die Entjungferung von Olaf oder das Spiel mit Smutek versucht. Ada möchte keine der kategorialen Eigenschaften besitzen, doch kostet sie das immer wieder auch Überwindung, sie muss sich ihre Gleichgültigkeit immer wieder auch als Mantra selbst einreden.

Ada benutzte die dreißig Stufen, um den Kopf zu leeren und die verstreuten Gedankentruppen in die kleine befestigte Bastion ihres Persönlichkeitskerns zurückzuziehen: Ada ist eigenschaftslos und unangreifbar. Sie ist die Umsetzung eines vor hundert Jahren angekündigten Prototyps, einstweilen mehr für die Präsentation seiner Funktionen als für den tatsächlichen Einsatz gedacht.³⁰⁸

Alev möchte Adas angebliche Eigenschaftslosigkeit festigen, möchte das Nichts in ihr freilegen und sie das rationale und vor allem berechenbare Handeln lehren. Gerade in Adas Beziehung zu Alev kommt aber ihr Wunsch nach einer Bedeutung im Leben zum Ausdruck. Tatsächlich kann sich Ada mit dem Gedanken, Eigenschaften zu besitzen, anfreunden, doch sollen es eben keine vorgefertigten sein – Ada möchte sich abheben vom Rest und wahre Eigenschaften besitzen, hier ist sie Ulrich nicht unähnlich. „Hinter der augenscheinlichen Indifferenz verbirgt sich also paradoxerweise die Sehnsucht nach Differenz.“³⁰⁹ Als Ada augenscheinlich eifersüchtig auf Odetta ist, versucht Alev ihr diese Differenz zu vermitteln: „Kleinen, das darfst du nicht. Du bist hart und kalt. Tu mir das nicht an. Du bist doch nicht wie die anderen.“³¹⁰ Damit trifft Alev genau ins Schwarze: Ada beruhigt sich sofort wieder, denn sie bekommt nicht nur Eigenschaften zugesprochen, es sind solche, die sie von anderen Menschen unterscheidet.

Einmal hatte Alev sich im Deutschunterricht gemeldet und auf sie gezeigt: Meine Freundin Ada da hinten verfügt über erheblich weniger Eigenschaften als der Mann ohne Eigenschaften, der angeblich keine hat. Wie kann das sein? – Sogleich hatte Ada gespürt, wie die Eifersucht der Prinzessinnen sie von allen Seiten umsprudelte. Selbst Eigenschaftslosigkeit war eine Eigenschaft, um die man beneidet wurde. Härte, Kälte und Schnelligkeit waren gleich drei.³¹¹

Ada ist also sozusagen zwischen den Positionen Arnheims und Ulrichs hin- und hergerissen (wobei Ulrich ja selber immer wieder seine Position ändert). Auf der einen Seite ist sie fasziniert vom Gedanken der Eigenschaftslosigkeit, vom Nichts in ihr, davon, sich nur von

³⁰⁷ Spieltrieb, S. 374/375

³⁰⁸ Ebd., S. 448

³⁰⁹ Alt (2009), S. 375

³¹⁰ Spieltrieb, S. 276

³¹¹ Ebd., S. 278

der Ratio leiten zu lassen, auf der anderen Seite blitzt doch immer wieder der Wunsch auf, eine bedeutende Frau im Sinne Ulrichs zu werden, doch unterdrückt sie diesen fortwährend, da sie wie Ulrich dessen „zureichenden Grund“³¹² im Leben (noch) nicht gefunden hat. „Zwar sucht Ada ebenso wie Ulrich nach dem Eigentlichen, nach einer Daseinsform *mit* zureichendem Grund. Doch all die vorüberziehenden Lebensentwürfe, die eigentlich bloß Rollen sind, widern sie an.“³¹³ Während Ulrich also versucht, herauszufinden, „wie alles im Leben so kam, wie es gekommen ist“³¹⁴, beschließt Ada diese Sinnsuche schon im Keim zu ersticken und beschließt, dass diese „nichts als ein Abfallprodukt der menschlichen Denkfähigkeit sei“³¹⁵. Sobald sie einen Sinn in etwas erkennen kann, hat sie das Bedürfnis, die Zustände zu zertrümmern, bevor sie Gefahr läuft, in die Normalität abzugleiten. So sabotiert sie zum Beispiel die Beziehung mit Olaf, dem ersten Freund, den Ada nach Selma wieder hat. „Demontage und Kaputtschlagen aus blanker Zerstörungswut, aus Unfähigkeit, die Dinge so zu lassen, wie sie waren, vor allem, wenn sie gut und auch nur erträglich schienen.“³¹⁶

Was Smutek, dessen polnischer Name übersetzt „Traurigkeit“ bedeutet, mit Ulrich gemeinsam hat, ist vor allem die Sinnsuche. „Sie hätten nicht verstanden, dass Smutek einen Sinn im Leben suchte. Sinnsuche, die man bei sich selbst für ein legitimes Anliegen hält, wirkt bei anderen Menschen überdreht und verrannt.“³¹⁷ Smutek hält sich zwar für einen glücklichen Menschen, doch Ada lässt ihn seine Leere erkennen. „Smutek verließ die Wohnung, fand seinen Wagen treu wartend am Straßenrand und fuhr mit dem sicheren Gefühl zur Arbeit, ein glücklicher Mann zu sein. Solche Momente gibt es. Sie sind nicht weniger trügerisch als Phasen grundloser Schwermut.“³¹⁸

Smutek erfasst sich und sein Leben nur über seine Frau, genauer über die Liebe zu seiner Frau, was sich dadurch zeigt, dass er die Geschichte seines Lebens stets mit dem Beginn der Liebe zu seiner Frau zu erzählen anfängt und Herr Smutek erst einen Vornamen erhält, als seine Frau aus seinem Leben zu schwinden beginnt.

Sie erscheinen als vornamenlose Einheit, als Herr und Frau Smutek auf der Figurenebene. Während Frau Smutek gegen Romanende immer noch ohne Rufnamen aus dem erzählten Geschehen entschwindet, erhält Szymon Smutek, dessen Selbstnarration bislang stets mit dem Kennenlernen seiner Frau begann, seinen vollen Namen [...].³¹⁹

³¹² Der Mann ohne Eigenschaften, S. 131

³¹³ Alt (2009), S. 376, Hervorhebung im Original

³¹⁴ Mehigan (2001), S. 75

³¹⁵ Spieltrieb, S. 12

³¹⁶ Ebd., S. 114

³¹⁷ Ebd., S. 127

³¹⁸ Ebd., S. 31

³¹⁹ Alt (2009), S. 381

Wie Alt betont, ähnelt die Beziehung von Herrn und Frau Smutek jener von Walter, einem „ausgesprochenen Mann mit Eigenschaften“³²⁰, und Clarisse im „Mann ohne Eigenschaften“. Es ist die „auf ihren Suizidversuch folgende[n] Krankengeschichte“³²¹ und „[I]hre Begeisterung über seine Inhaftierung“³²², die „ihn anfangs wie ein jähes Aufblitzen von Wahnsinn an einem rundum gesunden Menschen [erschreckte]“³²³, die den Verweis auf Walter und die dem Wahn immer mehr verfallende Clarisse herstellen.³²⁴ Wie Walter wünscht sich auch Smutek ein Kind von seiner Frau, beide verweigern dies aber ihrem Ehemann. Frau Smutek ist sozusagen an der großen Lebenslüge, die das Fundament der Beziehung zwischen Herrn und Frau Smutek bildet, erkrankt. Sie hat Herrn Smutek einst erzählt, ihr Vater sei als politischer Häftling gestorben, tatsächlich war er die ganze Zeit am Leben und starb kurz vor Frau Smuteks Selbstmordversuch, der als Reaktion darauf unternommen wurde. Frau Smutek verfällt also immer mehr dem Wahn, dem wie bei Clarisse durchaus ein sprachliches Problem, nämlich das Verhältnis von Lüge und Wahrheit, zugrunde liegt. Smutek hingegen findet immer mehr zu sich selbst, zu eigener Sprache und zu eigenen Gefühlen. Seine Entwicklung verläuft in dieser Hinsicht vergleichbar mit jener von Ulrich, der auch zu einer anderen Sprache finden möchte und sie zum Teil findet. In seinem Verhältnis zu Ada erfährt Smutek eine Art anderen Zustand. Der andere Zustand, den Ulrich und seine Schwester Agathe gemeinsam erleben, zeichnet sich durch eine „neue[n] Sprache“³²⁵ aus. Der andere Zustand setzt sich aus Sprache und Sprechen zusammen und daher deutlich von Ulrichs Gegenwart ab, in der es nur mehr um Taten ginge.³²⁶ Ziel des anderen Zustands, der eine andere Wahrnehmung und eine andere Wirklichkeit hervorbringen soll und damit ein „Entgrenzungsgefühl“³²⁷, ist das „von aller Zweckhaftigkeit freie, das insofern sinnlose Sprechen“³²⁸. Dieses sinnlose Sprechen kann es aber nicht geben, da es „an sich selbst schon den Sinn als Allgemeines und Überliefertes trägt, der im Fortgang zum Gespräch erscheint“³²⁹. Der andere Zustand wird also immer wieder zerstört durch die „Verbrauchtheit“³³⁰, den „bloßen Zitatcharakter“³³¹ jedes Sprechens. Den anderen Zustand

³²⁰ Ebd., S. 383

³²¹ Ebd., S. 382

³²² Spieltrieb, S. 27

³²³ Ebd.

³²⁴ Vgl. Alt (2009), S. 382/383

³²⁵ Arntzen (1993), S. 214

³²⁶ Vgl. ebd., S. 217

³²⁷ Luserke, Matthias: Robert Musil. Stuttgart/Weimar: Metzler 1995 (= Sammlung Metzler, Band 289), S. 99

³²⁸ Arntzen (1993), S. 223

³²⁹ Ebd., S. 224

³³⁰ Ebd.

³³¹ Ebd.

erreicht Smutek mit Ada während des Laufens.³³² Hier versucht Smutek mit Ada eins zu werden.

Das Stampfen und Springen ihrer Beine übertrug sich wie Rhythmus auf seine Ordnung, er wollte die Jacke abwerfen und lossprinten, ihr nach, sie einholen, den Takt seiner Schritte den ihren anpassen. Er wollte mit ihr Luft einsaugen wie durch einen einzigen Mund, gemeinsam den Punkt erreichen, an dem der Atem sich beruhigt und so mühelos strömt, dass man meint, selbst unter Wasser überleben zu können.³³³

Verdeutlicht wird dieses Gefühl dadurch, dass Smutek während des Laufens unentwegt spricht und Ada all seine Gefühle und Gedanken anvertraut, auch solche bzw. gerade solche, die er mit seiner Frau nicht bespricht. Er spricht mit Ada zum Teil polnisch, hier kann er sich noch besser ausdrücken und er selbst sein.

In Smutek wuchs der Glaube, ihr eine Menge Dinge anvertrauen zu dürfen, über Leichtathletik, Teuter, sich selbst, Polen, Deutschland und was es bedeutete, wenn man hinter dem Eisernen Vorhang die Postmoderne verpasst hatte und manche Erscheinungen beim besten Willen nicht verstand.³³⁴

Gerade darin liegt ein großes Problem von Smutek (und Ulrich!). Er kann verschiedene moderne Entwicklungen nicht verstehen, er möchte sich ihnen auch entgegensetzen, da er sie nicht gutheißt. Smutek versucht, sich mit aller Kraft gegen Adas und Alevs Indoktrinierung auf das Nichts zu wehren.

„Ich bin nicht wie ihr.“ „Wo liegt der Unterschied?“ „Wahrscheinlich darin, dass ich etwas zu verlieren habe.“ [...] „Vor allem einen Glauben.“ „An Gott?“ „Nicht direkt. An mich selbst. An das Leben. Daran, dass es möglich ist, dich oder mich zu verletzen. Ihr hingegen glaubt nur, dass es nichts gibt, an das man glauben kann.“³³⁵

Ada sieht den Grund in Smuteks Unverständnis ihnen gegenüber in der Tatsache, dass er Pole ist und damit „aus einem anderen Universum“³³⁶ stammt. Hinter dem Eisernen Vorhang erfährt Smutek eine ganz andere Prägung als die Westdeutschen, er muss mit seinem persönlichen Schicksal, also seiner Inhaftierung, zurechtkommen, während sich die Westdeutschen „darum sorgen, ob sie sich nun als Yuppies, Hausbesetzer, Punks etc. definieren sollen bzw. darum, den Dress Codes ‚ihrer‘ Szene zu genügen“³³⁷. „Unter dieser Prämisse ist auch der unzeitgemäße Idealismus dieser Figur zu sehen.“³³⁸

Ulrich hat verschiedene Berufe, die je typisch für eine vergangene Epoche sind. Sein gegenwärtiger Beruf Mathematiker steht aber im Gegensatz zur Gegenwart, die sich durch

³³² Vgl. Alt (2009), S. 384

³³³ Spieltrieb, S. 90

³³⁴ Ebd., S. 92

³³⁵ Ebd., S. 355/356

³³⁶ Ebd., S. 356

³³⁷ Alt (2009), S. 382

³³⁸ Ebd.

sein „vages Denken“³³⁹ auszeichnet, das „gerade der vollkommene Gegensatz zur Mathematik und dem Prinzip der Genauigkeit ist“³⁴⁰. Smutek wollte einst auch Mathematik (und Physik) studieren und hätte damit besser in seine rationale und alles berechnende Zeit gepasst, er hat sich aber für ein Germanistik- und Sportstudium entschieden. Auch in dieser Tatsache kommt Smuteks unzeitgemäße Erscheinung zum Ausdruck.

Letztlich schaffen Alev und Ada es aber doch, Smuteks Glauben zu erschüttern. Es gibt also eine Verschiebung hinsichtlich Ulrichs Versuch, ein bedeutender Mann zu werden. Ulrichs Bestreben hat Smutek anfangs scheinbar schon erreicht, den Sinn in seinem Leben erhält er durch die Liebe zu seiner Frau und seinen Beruf, im Laufe des Romans muss er aber feststellen, dass immer weniger eine Bedeutung für ihn hat.

Was bei Tag selbstverständlich und unverrückbar erschien, lag plötzlich brach in seiner ganzen Bedeutungslosigkeit. Einst hatte die Frau hinter der Wand ihm Gründe geliefert, morgens aufzustehen, dazu Harmonie mit dem Weltgeist, eine regelmäßige Verdauung, ruhige Akzeptanz gegenüber den zeitraubenden Notwendigkeiten der Existenzsicherung und immer einen Anlass zum Lachen. Zwischen vier und sieben Uhr morgens aber war Glück das Ergebnis einer Absprache, von der Smutek nicht wusste, ob außer ihm noch jemand daran beteiligt war. Er hörte Adas Stimme: Alle Wege führen zur Erkenntnis der Nichtigkeit aller Dinge, aber keiner führt zurück.³⁴¹

4.4. Die Parallelaktion

Auch zur Musil'schen Parallelaktion gibt es in „Spieltrieb“ eine Entsprechung.

Bei der Parallelaktion handelt es sich um eine Aktion, die analog zu den Festivitäten anlässlich des Thronjubiläums des deutschen Kaisers in Kakanien stattfinden soll. Worum es sich bei dieser Aktion genau handeln soll, wird in den Treffen, die die verschiedenen Protagonisten des Romans abhalten, beraten. Genau darin liegt das Paradoxon der Romanhandlung: Das Wort „Aktion“ vermittelt, dass etwas geschehen soll, es wird aber nur darüber gesprochen. Dieses Reden wird aber „nicht als die *Abwesenheit von Handeln*, sondern allenfalls als das *falsche Sprechen*“³⁴² empfunden. „Der Mann ohne Eigenschaften“ zeigt, dass „alles Handeln in Wahrheit Sprechen ist“³⁴³ und dass „Gerede die universelle Erscheinung der Wirklichkeit der Epoche ist“³⁴⁴. Wichtigen Platz in diesem Gerede nimmt dabei das Zitat ein, es hat „Sentenzcharakter“³⁴⁵, und zwar, indem es das Unvermögen der Figuren verdeutlicht, eine eigene Sprache zu finden. „Im Zitat wird der Widerspruch von

³³⁹ Arntzen (1982), S. 90

³⁴⁰ Ebd.

³⁴¹ Spieltrieb, S. 438

³⁴² Arntzen (1993), S. 201, Hervorhebungen im Original

³⁴³ Ebd., S. 202

³⁴⁴ Ebd.

³⁴⁵ Ebd., S. 205

Sprachbeherrschung und Sprachlosigkeit als Ausdrucklosigkeit kraß reflektiert, insofern darin der Widerspruch als scheinhafter zutage tritt, denn das geläufige Herbeizitieren des Fremden erweist sich als Unfähigkeit eigenen Sprechens.“³⁴⁶ Dass Handeln und Sprechen eng miteinander verknüpft sind, wird auch in „Spieltrieb“ gezeigt. Sprache dient der Vorbereitung zur Handlung, Sprache wird als Machtinstrument eingesetzt. Alles Gesprochene kommt allerdings auf die Handlungsebene, Alev und Ada schreiten tatsächlich zur Tat.

Die Wechselwirkung von Sprachbeherrschung und Sprachlosigkeit wird allerdings auch an der Figur der Ada gezeigt. Ada kann sich zwar ausgezeichnet ausdrücken, doch verwendet sie ebenso das Zitat als Mittel zur Sprache. Es scheint, dass sich darin auch die Unmöglichkeit spiegelt, eigene Gedanken und Gefühle auszudrücken.

4.5. Der andere Zustand: Gespräche über die Moral

Auch wenn der andere Zustand sich vor allem zwischen Smutek und Ada einstellt, sind es doch Alev und Ada, die an die Geschwister Ulrich und Agathe erinnern. Ulrich begegnet seiner Schwester Agathe im dritten Teil des Romans; Agathe ist aber nicht nur einfach Ulrichs Schwester, sie ist ein neuer Teil von Ulrich. Agathe ist – dem Prinzip des Romans folgend – eine „(weitere) Metamorphose Ulrichs“³⁴⁷. „Ulrich begegnet also einer anderen, von ihm vernachlässigten Möglichkeit seiner selbst, einer Möglichkeit im Zustande reiner Potentialität, denn Agathe ist nicht nur viel passiver und unbestimmter als er, sie hat ihr bisheriges Leben noch gar nicht als ihr eigenes erfahren.“³⁴⁸ In dieser Situation befinden sich auch Ada und Alev. Ada hat das Gefühl, als wäre Alev die zweite Seite ihres Seins.

Energisch legte er Ada die Hände ins Kreuz und schob sie voran. Fest und temperaturlos lagen seine Finger zwischen ihren Schulterblättern und passten perfekt dorthin, als wären sie angewachsen wie zwei Engelsflügel. [...] Am liebsten hätte sie seine Hände abgeschnitten und behalten.³⁴⁹

Und Alev weiß, dass er nur zusammen mit Ada seine Pläne umsetzen kann. Um Ada auf seine Seite zu ziehen, gibt er ihr das Gefühl, tatsächlich auch in ihr diese zweite Seite des Seins zu vermuten (dieses Gefühl der Verwandtschaft geht also in diesem Fall nur in eine Richtung, im Gegensatz zum „Mann ohne Eigenschaften“).

„Ich habe von mir auf dich geschlossen. Ein irrationales Verfahren, ausgelöst durch Unerklärliches, einen Geruch oder das Fehlen eines Geruchs oder deine Art, an den Dingen vorbeizusehen. Wahrscheinlich steckt eine kindische Sehnsucht nach meiner zweiten Hälfte

³⁴⁶ Ebd., S. 206

³⁴⁷ Ebd., S. 214

³⁴⁸ Ebd., S. 215

³⁴⁹ Spieltrieb, S. 143

dahinter. Mehrmals dachte ich schon, auf jemand Verwandtes gestoßen zu sein. Es hat sich immer als Täuschung erwiesen.“³⁵⁰

Die Beziehung von Agathe und Ulrich ist von Sprache durchdrungen. Ihre Gespräche (die ja in den anderen Zustand führen sollen) drehen sich um die Frage nach der Moral „als *dem* Allgemeinen und Verbindlichen, das sich nur im Einzelfall realisiert“³⁵¹. Die Frage nach der Moral, die als ausweglos empfunden wird, wird gesteigert zu einer Ausweglosigkeit aus Sprache selbst, weil das Gesagte und das, was das Gesagte auslöst, divergieren.³⁵² „Das heißt: alles Gesagte ist als solches, nämlich als ein so Bestimmtes wie Allgemeines, getrennt von dem, was es produziert hat und was vorher ‚innere Bewegung‘ benannt wird.“³⁵³ Dieses Dilemma führt bei Ulrich zu „Sprachzweifel[n]“³⁵⁴, die Ausweglosigkeit wird durch „die Dichotomie in der Sprache selbst“³⁵⁵ begründet, und Ulrich erklärt diese mit folgenden Worten: „Und so will jedes Wort wörtlich genommen werden, sonst verwest es zur Lüge, aber man darf keines wörtlich nehmen, sonst wird die Welt ein Tollhaus!“³⁵⁶ Der Satz erinnert an Zehs Motto „Wenn das alles ein Spiel ist, sind wir verloren. Wenn nicht – erst recht“³⁵⁷, wobei sich der Widerspruch hier nicht nur auf sprachlicher Ebene, sondern auch auf Handlungsebene manifestiert. Auslöser für die Gespräche über die Moral ist der Prostituiertenmörder Moosbrugger. Dieser konstituiert sich im Gegensatz zur Parallelaktion. Er erkennt nämlich, dass Sprache (von den Akteuren der Parallelaktion) nicht dominiert wird, sondern dass Sprache dominiert.³⁵⁸ Moosbrugger möchte seine eigene Sprache finden, doch misslingt ihm dies, da er immer wieder bei der allgemeinen Sprache ankommt. „So geht es hin und her zwischen seiner Sprache, die sich aber als allgemeine Sprache zeigt, und der Sprache der anderen, die ihn beherrscht, obwohl sie doch von den anderen nur usurpiert ist und sie in Wahrheit ihre Besitzer beherrscht.“³⁵⁹ Was Moosbrugger bei sich erfährt, gilt auch für die Parallelaktion. Es ist eine Spannung zwischen eigener Sprache, die „aber unverständlich zu werden droht“³⁶⁰, und fremder Sprache, die „allgemein ist, aber nur noch als das fremde erfahrbar“³⁶¹. Diese erdrückenden Gefühle führen zu Gewaltfantasien (zum Beispiel jemandem die Zunge abzuschneiden) und zu Gewalttaten, Moosbrugger verfällt

³⁵⁰ Ebd., S. 233

³⁵¹ Arntzen (1993), S. 216, Hervorhebung im Original

³⁵² Vgl. ebd.

³⁵³ Ebd.

³⁵⁴ Ebd.

³⁵⁵ Ebd., S. 217

³⁵⁶ Der Mann ohne Eigenschaften, S. 749; vgl. Arntzen (1993), S. 217

³⁵⁷ Spieltrieb, S. 10

³⁵⁸ Vgl. Arntzen (1982), S. 104

³⁵⁹ Ebd., S. 105

³⁶⁰ Ebd.

³⁶¹ Ebd.

immer mehr dem Wahn. Die Gewalt wird als Erlösung empfunden, weil das Reden kein Resultat bringt.³⁶² Dies erinnert einerseits an Smutek, der als letzten Ausweg aus seiner Situation Gewalt sieht: „Zuschlagen“, sagte Smutek, „ist immer am einfachsten.“³⁶³ Es erinnert aber außerdem an Höfi, der an den Widersprüchen in der Welt wahnsinnig zu werden droht. Er entwickelt deshalb eine eigene Sprache, ein Verfahren namens „Kaleidosophismus“³⁶⁴, bei dem er Sätze aneinanderreihet, die für sich gesehen etwas bedeuten, im Zusammenhang aber bedeutungslos werden, sodass – gleich dem Kaleidoskop – ein buntes Muster an Sätzen entsteht.

Höfi reihte Sätze aneinander, von denen jeder einzelne ins Schwarze zu treffen schien, die aber, zusammengenommen, nur ein buntes Muster ergaben, das der Welt nicht ähnlicher sah als ein abstraktes Gemälde den Gegenständen, die es darzustellen behauptete. Im Geheimen hatte Höfi dieses Verfahren ‚Kaleidosophismus‘ getauft. Er drehte ein Rädchen, und alles, was er von sich gegeben hatte, ordnete sich zu neuen Ornamenten. Die Methode half ihm dabei, am widersprüchlichen Zusammenhängen von allem mit allem nicht verrückt zu werden.³⁶⁵

Ulrich jedenfalls ist fasziniert von Moosbrugger, verurteilt ihn nicht, sondern weist Agathe darauf hin, dass Gut und Böse nicht so leicht zu trennen sind, sich das Gute erst durch das Böse konstituieren kann und in einem Menschen beides verankert ist. „In allem Schlechten etwas Gutes. Oder wenigstens in vielem Schlechtem. Gewöhnlich steckt in einer menschlichen Minusvariante eine nicht erkannte Plusvariante: [...]“³⁶⁶ Auf dieses alte philosophische Paradoxon weist Alev auch Ada hin:

„Wahrscheinlich bist du inzwischen auch zu dem Schluss gekommen, dass der Irrtum über Gott und den Teufel in der unbedingten Verteilung von Gut und Böse bestehen muss. Sinngemäß heißt es im *Mann ohne Eigenschaften* an einer Stelle: Der Mensch gibt der Tat den Charakter und nicht umgekehrt, wir trennen Gut und Böse und wissen doch, dass sie ein Ganzes sind.“³⁶⁷

Alev argumentiert, schon in Vorbereitung auf die Verführung Smuteks, dass aus Schlechtem sowohl Gutes als auch Schlechtes entstehen kann und vice versa. Diese Argumentationsweise kennt man auch von Ulrich:

„Und wenn du etwas bereust, so kannst du doch gerade darin die Kraft finden, etwas so Gutes zu tun, wie du es sonst nie zustandebrächtest. Nie ist das, was man tut, entscheidend, sondern immer erst das, was man danach tut!“ „Und wenn du jemand einmal getötet hast, was kannst du danach tun?“ Ulrich zuckte die Achseln. Er hatte Lust, rein aus Folgerichtigkeit zu antworten: „Ich könnte ja vielleicht dadurch befähigt werden, ein Gedicht zu schreiben, das Tausenden das innere Leben gibt, oder auch eine große Erfindung machen!“³⁶⁸

³⁶² Vgl. Mehigan (2001), S. 104

³⁶³ Spieltrieb, S. 531

³⁶⁴ Ebd., S. 207

³⁶⁵ Ebd.

³⁶⁶ Der Mann ohne Eigenschaften, S. 735

³⁶⁷ Spieltrieb, S. 231/232, Hervorhebung im Original

³⁶⁸ Der Mann ohne Eigenschaften, S. 735

Die Frage nach der Moral, von Ada aufgeworfen, wird schon im „Mann ohne Eigenschaften“ als verschoben angesehen, weil sie nur mehr nach einem wirtschaftlichen Prinzip beantwortet wird. Ganz nach Zeh, in deren Szenario „das Gute“ [...] maximierte Effizienz bei minimiertem Verlustrisiko³⁶⁹ ist, „das Schlechte“ hingegen nichts als ein suboptimales Resultat³⁷⁰ bedeutet, beanstandet Ulrich, dass die

moralische Argumentation [...] daneben nur ein Mittel zum Zweck mehr [ist], ein Kampfmittel, von dem man ungefähr ebenso Gebrauch macht wie von der Lüge. [...] Als gut gilt heute, was uns die Illusion gibt, daß es uns zu etwas bringen werde: Diese Überzeugung ist aber genau das, was du den fliegenden Menschen ohne Reue genannt hast und ich als Problem bezeichnet habe, für dessen Lösung uns die Methode fehlt³⁷¹.

Die Moral wird also in beiden Werken im Kontext der Zeit betrachtet, und in beiden Werken wird eine neue Moralvorstellung wahrgenommen und (von einigen Protagonisten) abgelehnt.

4.6. Wirklichkeits- und Möglichkeitssinn

Ulrichs berühmter Wirklichkeits- und Möglichkeitssinn wird, neben der Erzählerin, vor allem von Höfi und Smutek angesprochen. Höfi ist es, der erneut die Zeit zum Thema macht und die (historische) Vergangenheit als eine *mögliche* betrachtet, da man von historischen Ereignissen nur durch Überlieferung erfährt, aber nicht zugegen sein kann. Da Höfi Historiker ist, muss er sich somit als Möglichkeitsmensch betrachten.

„Spotte nicht über meine Probleme mit der Wirklichkeit! Die Geisteswissenschaftler tun nichts anderes, als Geschriebenes zu lesen und in neues Geschriebenes zu verwandeln. Um historisch zu sein, muss ein Ereignis der Vergangenheit angehören. Wenn es vergangen ist, können wir nicht beiwohnen, sind als zwangsweise auf Überlieferung angewiesen.“³⁷²

Dies führt Höfi zu Smuteks Vergangenheit, die sich auch aus möglichen Ereignissen zusammensetzt. Smutek war zwar politischer Gefangener, doch basiert diese Gefangenschaft auf einer Namensverwechslung. Frau Smutek möchte aber an eine Vergangenheit glauben, in der Smutek tatsächlich ein bewusst politisches Opfer des Kommunismus ist, und hängt einer Vergangenheit nach, die so nie stattgefunden hat. Höfi unterstellt ihr deshalb mangelnden Wirklichkeitssinn.

„Auch deine Geschichte besteht aus dem, was andere Leute über vermeintlich Geschehenes erzählen. Genau wie die Politik ist sie nichts anders als das Sprechen über eine angebliche Wirklichkeit.“ [...] „Wer in einer solchen Historie den ärgsten Feind vermutet, kann sein Leben in milder, retrospektiver Paranoia zubringen und wird dort alles finden, was er braucht, vor

³⁶⁹ Spieltrieb, S. 7

³⁷⁰ Ebd.

³⁷¹ Der Mann ohne Eigenschaften, S. 740

³⁷² Spieltrieb, S. 205/206

allem das lebensnotwendige Maß an Angst und Eigenliebe. Nur keinen Wirklichkeitssinn und sicher kein Glück.“³⁷³

Alt verweist auch auf die „Verwandtschaft zur Musil’schen Idee der (falschen) Wirklichkeit als Mechanismus und Versuchsanordnung“³⁷⁴, und zwar in Hinsicht auf die „Steuer-Instanz“³⁷⁵, die in „Spieltrieb“ zwar immer wieder einmal auftaucht, sich jedoch nicht „personifiziert“³⁷⁶. „Schulhöfe, Straßenkreuzungen, Einkaufszentren und Kaffeeküchen waren zur Ausstattung einer Versuchsanordnung geworden, in der die Laborratten taten, was man von ihnen verlangte. Irgendjemand hoch oben machte sich Notizen.“³⁷⁷

Alt weist wohl mit ihrer Aussage auf die Beschäftigung Musils mit Wirklichkeit und Dichtung hin, auf die Anforderung, nicht nur Wirklichkeit darzustellen, sondern eine mögliche Wirklichkeit. Musil unterscheidet dafür die Wirklichkeit von der Realität.³⁷⁸ Die Realität „enthält nur einen Teil der Wirklichkeit, nämlich die ‚Außenwelt‘ [...], die durch physikalische oder psychologische Gesetzmäßigkeiten beschreibbar ist“³⁷⁹. Die Wirklichkeit hingegen schließt auch die Sichtweise des Dichters mit ein. Diese Unterscheidung hat Musil mit den Begriffen „ratioïd“ und „nichtratioïd“ zu treffen versucht.³⁸⁰ „Das nichtratioïde Gebiet ist ‚das Herrschaftsgebiet seiner [des Dichters] Vernunft‘“³⁸¹. Dieses nichtratioïde Gebiet soll in die Dichtung miteinfließen, denn der Dichter soll nicht die „kunstvolle Abbildung“³⁸² betreiben, „sondern das Suchen nach neuen Möglichkeiten“³⁸³. Die Wirklichkeit dient der Dichtung nur als „Ausgangsbasis, dessen Grundlage“³⁸⁴. Die Dichtung sei aber wie ein Experiment, um Möglichkeiten zu erschließen.³⁸⁵ Musil verwendete selbst den Begriff Laboratorium,³⁸⁶ um den Möglichkeitscharakter der Dichtung zu beschreiben.

Wie man an „Spieltrieb“ sieht, sind die Figuren in diesem Laboratorium der höheren Instanz zum Teil ausgeliefert. Diese Instanz gibt sich zwar nicht zu erkennen, doch auch Alt deutet an, dass es sich dabei um den Erschaffer der Figuren, den Dichter, handeln könnte,³⁸⁷ der

³⁷³ Ebd., S. 206/207

³⁷⁴ Alt (2009), S. 371

³⁷⁵ Ebd.

³⁷⁶ Ebd.

³⁷⁷ Spieltrieb, S. 125

³⁷⁸ Vgl. Krottendorfer, Kurt: Versuchsanordnungen. Die Krise der bürgerlichen Gesellschaft in Robert Musils „Drei Frauen“. Wien u.a.: Böhlau Verlag 1995 (= Literatur in der Geschichte. Geschichte in der Literatur, Band 35), S. 23

³⁷⁹ Ebd.

³⁸⁰ Vgl. ebd.

³⁸¹ Ebd.

³⁸² Ebd.

³⁸³ Ebd., S. 24

³⁸⁴ Ebd., S. 25

³⁸⁵ Vgl. ebd.

³⁸⁶ Vgl. ebd.

³⁸⁷ Vgl. Alt (2009), S. 371

sozusagen mit seinen Figuren „experimentiert“. Damit sind die Figuren ihrer Erzählerin preisgegeben. Ihr freier Wille hört dort auf, wo die Erzählerin ihn brechen möchte. Es ist also nicht Alev, der das Spielbrett erschafft und alle Fäden in der Hand hat, sondern eigentlich die Erzählerin, die kalte Sophie. Sie hat die Macht über die Figuren, und daher nimmt es nicht Wunder, dass diese sich ohnmächtig fühlen. „Ein Mechanismus hatte sich in Gang gesetzt, ein wenig träge noch, und würde Wochen brauchen, um die vorgesehene Geschwindigkeit zu erreichen. Eine große Maschine, die niemand aufhalten konnte, wenn sie erst einmal lief.“³⁸⁸ Dass ihnen ihre Ohnmacht gegenüber ihrer Erzählerin doch bewusst sein könnte, deutet eine kurze Stelle an: Alev versorgt Ada mit Lesestoff, um „eine solide Grundlage für ihre Indoktrinierung zu schaffen“³⁸⁹. Ada muss vorbereitet werden, um die richtigen Schritte in Alevs Spiel ausführen zu können oder um die Geschichte in Gang halten zu können. „Todesangst‘, hatte er gesagt, ist ein abwegiges Ding. Was wäre von Romanfiguren zu halten, die kaum noch in der Lage sind, an ihrer Geschichte teilzunehmen, weil das sicher bevorstehende Ende der Erzählung sie lähmt?“³⁹⁰

Die Erzählerin Sophie hat weiters die Figur der Richterin inne, was ihre Macht noch zusätzlich unterstreicht, da sie auch innerhalb der Diegese über die Zukunft der Protagonisten bestimmt. Dass es bei dieser Macht der Dichterin über die Figuren vor allem um das Ausprobieren von Möglichkeiten geht, wird vor allem am Ende verdeutlicht: Das Ende ist nur ein gedachtes, eines von vielen möglichen. „Es ist kein *Happy End* à la Hollywood; es wird keine heile Welt imaginiert. [...] In dem Versuch einer leidlichen Reparatur an etwas Beschädigtem liegt das beste aller möglichen Enden; die beste Möglichkeit.“³⁹¹ Der „Möglichkeitsmensch“³⁹² Sophie sitzt wie anfangs am Fenster ihres Büros und imaginiert Ada und Smutek, wie sie Richtung Bosnien aufbrechen.

Und so fahren sie dahin, während ich am Fenster eines Hauses sitze, das durch einen geräumigen Vorgarten von der Straße getrennt liegt, hinter schmiedeeisernen Gittern, durch dessen Stäbe der Rhododendron seine fleischigen Finger steckt, um den Passanten an die Schultern zu fassen [...].³⁹³

Schon die Kapitelüberschrift „Zwischen den Instanzen“³⁹⁴ spielt auf den Möglichkeitscharakter dieses Endes an.³⁹⁵ Man befindet sich – nicht nur juristisch – in einem Zwischenzustand, der durch Smuteks Metapher der Lasagne verdeutlicht wird. „Die Welt ist

³⁸⁸ Spieltrieb, S. 161

³⁸⁹ Ebd., S. 269

³⁹⁰ Ebd.

³⁹¹ Alt (2009), S. 398, Hervorhebung im Original

³⁹² Ebd., Hervorhebung im Original

³⁹³ Spieltrieb, S. 564, vgl. Spieltrieb, S. 9 und Der Mann ohne Eigenschaften, S. 12

³⁹⁴ Spieltrieb, S. 563

³⁹⁵ Vgl. Alt (2009), S. 399

eine Lasagne“³⁹⁶, meint Smutek am Ende seiner Ausführungen über die Zeit. Die Zeit sei aus „unendlich vielen Schichten“³⁹⁷ zusammengesetzt, „von denen jede die Stärke eines Moments“³⁹⁸ hat.

Zwischen zwei Schichten entstehen immer noch weitere Ebenen, das sind die Kausalketten verschmähter Zufälle, nicht eingetretener Möglichkeiten und abgewählter Alternativen. So stapeln sich die Stockwerke in rasanter Geschwindigkeit und Ausdehnung zu einem anwachsenden Blätterteig.³⁹⁹

Da sich Sophies Figuren gerade zwischen den Schichten befinden, ist das erdachte Ende nur eines unter vielen möglichen. Smutek gerät übrigens häufig „zwischen die Schichten“⁴⁰⁰. Er muss bemerken, dass er mögliche Wege nicht gegangen ist, andere dafür eingeschlagen hat und er sich in einer Welt findet, in der Wirklichkeit und Möglichkeit vertauscht scheinen, nicht mehr zueinander passen.

Wenn der Mensch versucht, sich etwas vorzustellen, wird er notwendig irren. Vorstellung und Wirklichkeit sind nur in Ansätzen aufeinander bezogen, und der Glaube, Ersteres müsse sich ständig mit Letzterer befassen, beruht auf der Tatsache, dass jene ungelöste Gleichung, die wir unser Ich nennen, genau am Schnittpunkt der beiden Koordinaten liegt. Wenn sich trotz hart erkämpfter Annäherung von beiden Seiten ein Abgrund zeigt, wird man nervös.⁴⁰¹

Die Erzählerin deutet mehrmals an, dass Smutek vor einem Punkt steht, an dem er einen anderen Weg einschlagen sollte bzw. seine Zukunft durch diesen Schritt schon vorgezeichnet erscheint, doch lässt er sich

nicht genug Zeit, um in Erwägung zu ziehen, dass künftige Ereignisse oft durch die Wiederholung bestimmter Muster angekündigt werden, durch scheinbar zufällige Übereinstimmungen, die immer schneller aufeinander folgen und sich zu etwas verdichten, das alsdann ‚Geschehen‘ heißt und längst eingetreten ist, wenn der Mensch sich bequemt, es zu bemerken.⁴⁰²

Dass wir uns alle auf einem Spielbrett bewegen, dass sich Sophies Figuren nach wie vor auf einem Spielbrett bewegen, weil sie in Sophies Imagination gefangen sind, beweist diese mit einem letzten Verweis, und zwar auf das Spiel „Monopoly“: „Ich gehe ins Gefängnis. Du begibst dich direkt dorthin. Er, sie, es geht nicht über Los. Wir haben nichts gewusst. Ihr zieht nicht viertausend Mark ein. Sie werden schon sehen.“⁴⁰³

Die Erzählerin hat aber eigentlich doppelte Macht, denn sie bestimmt auch über den Leser, indem sie entscheidet, welche Informationen sie diesem zukommen lässt. So nimmt sie

³⁹⁶ Spieltrieb, S. 302

³⁹⁷ Ebd., S. 301

³⁹⁸ Ebd.

³⁹⁹ Ebd.

⁴⁰⁰ Ebd.

⁴⁰¹ Ebd., S. 379

⁴⁰² Ebd., S. 89

⁴⁰³ Ebd., S. 566

Informationen vorweg oder enthält uns Kenntnisse vor, weil sie davon ausgeht, dass wir das Wissen nicht benötigen. „Silvester verging, ohne dass wir etwas davon wissen müssten.“⁴⁰⁴

Neben diesen großen Punkten sind es Details, die zwischendurch an den „Mann ohne Eigenschaften“ erinnern und die meist eine zusätzliche Interpretationsebene eröffnen. So enthält das Figurenpersonal in Musils Werk den Gymnasiallehrer Linder, der Agathe zu mehr Wirklichkeitssinn rät und ihr „mangelnde Bändigung ihrer ‚Subjektivität‘“⁴⁰⁵ vorwirft. In „Spieltrieb“ ist es der Lehrer *Lindenbauer*, der Ada wieder in die Wirklichkeit zurückkehren lässt. Alev hat, um die Dynamik des Spiels in Gang zu halten, eine „Parallelaktion“ gestartet. Er gaukelt Ada vor, mit Odetta und dem Lehrer Lindenbauer ebenfalls ein (sexuelles) Spiel zu spielen, wodurch Ada ihre Einzigartigkeit genommen werden würde. Ob bei dieser Aktion tatsächlich nur geredet wird, wie Alev behauptet, oder auch eine Erpressung stattfindet, bleibt offen, Ada beendet jedenfalls kurz darauf das Spiel mit Alev und Smutek.

Wie gezeigt wurde, gerät „Der Mann ohne Eigenschaften“ zur Folie von „Spieltrieb“. Die intertextuellen Verweise sind zahlreich und übernehmen die wichtigsten Themen des „Mann ohne Eigenschaften“, wie den Möglichkeitssinn, das Bewusstsein, die Sprachproblematik und vor allem die Zeitdiagnose. Erscheinungen, die schon in Musils Roman kritisch beleuchtet werden, werden auch in „Spieltrieb“ als Teil der Wirklichkeit beobachtet und hinterfragt.

⁴⁰⁴ Ebd., S. 105

⁴⁰⁵ Luserke (1995), S. 105

5. Robert Axelrod: „Die Evolution der Kooperation“

„Spieltrieb“ ist ein Gedankenexperiment. Es zeigt anhand des Mikrokosmos Schule eine Welt, in der das menschliche Handeln nicht mehr von gängigen Moralvorstellungen geleitet wird, sondern von Effizienz. Handlungen beruhen auf Berechnung und Kalkulation. Es ist eine rein mathematische Näherungsweise, jegliche Individualität und Moral wurde herausgekürzt. Diese Vorgehensweise versucht zumindest der Charakter Alev zu veranschaulichen und zu praktizieren. Für ihn gilt das Credo: „Gut war alles, was dem Überleben diente, und schlecht, was es zu zerstören drohte.“⁴⁰⁶ Grundlage für Alevs kalkulierte Interaktion mit anderen Menschen ist die Spieltheorie, die Robert Axelrod in seinem Werk „Die Evolution der Kooperation“ (engl. „The Evolution of Cooperation“, erschienen 1984⁴⁰⁷) anhand des berühmten Gefangenendilemmas erläutert. Das Werk wird im inneren Kommunikationssystem eingeführt, die Protagonisten lesen und diskutieren es.

Das Leben ist für Alev ein Spiel, was ihn antreibt, ist der Spieltrieb, für ihn die „letzte [uns] verbliebene Seinsform“⁴⁰⁸. „Der Spieltrieb ersetzt die Religiosität, beherrscht die Börse, die Politik, die Gerichtssäle, die Presswelt, und er ist es, der uns seit Gottes Tod mental am Leben erhält.“⁴⁰⁹

Bevor Alev aber im Roman auftaucht und Ada zum Spielen herausfordert, hat Ada bereits eine Art *Vorspiel* hinter sich. Um ihre Kaltblütigkeit unter Beweis zu stellen, hat sie ihren einzigen Freund Olaf als Geburtstagsgeschenk gegen dessen Willen oral befriedigt. An der Freundschaft mit Olaf wird Adas Ambivalenz gegenüber zwischenmenschlichen Kontakten veranschaulicht. Auf der einen Seite scheint Ada sich nach zwischenmenschlichen Beziehungen zu sehnen. Als Ada auf der Schultoilette von Mitschülern überfallen wird, wird ihr dies schlagartig bewusst: „Auf dem ganzen Planeten existierte kein einziges, noch so kleines und dummes Wesen, mit dem sie sprechen konnte, wenn sie etwas zu sagen hatte. Es gab kein Haustier, keine Stelle am Fluss, nicht mal eine Topfpflanze, der sie sich verbunden fühlte.“⁴¹⁰ Auf der anderen Seite erlaubt sie sich nie andere Gefühlregungen als Gleichmut und Desinteresse, auch als sie mit Olaf einen Art Freundschaft pflegt: „Bei allem, was sie machten, hatte Ada das Gefühl, ebenso gut mit Zinnsoldaten oder Matchboxautos spielen zu können.“⁴¹¹ Ada versucht genau diese Kontakte zu vermeiden und sieht „Demontage und

⁴⁰⁶ Spieltrieb, S. 178

⁴⁰⁷ Vgl. Axelrod, Robert: Die Evolution der Kooperation. Übersetzt und mit einem Nachwort von Werner Raub und Thomas Voss. Studienausgabe. München: R. Oldenbourg Verlag ⁷2009 (= Scientia Nova)

⁴⁰⁸ Spieltrieb, S. 260

⁴⁰⁹ Ebd.

⁴¹⁰ Ebd., S. 66

⁴¹¹ Ebd., S. 98

Kaputtschlagen“⁴¹² als einzig mögliche Reaktionen auf Zustände an, die „gut oder auch nur erträglich schienen“⁴¹³. „Hier lag wohl die Grenze von Adas Apathie. Alles musste in Bewegung bleiben, voranschreiten, dem eigenen Untergang entgegen, weil es naturgemäß keine andere Richtung gab, für Menschen nicht und nicht für Dinge.“⁴¹⁴ So lässt sich Ada auch schnell auf die Idee von Rocket ein, Olaf seine eigene Entjungferung zum Geburtstag zu schenken und die Ausführung selbst zu übernehmen, obwohl sie weiß, dass damit wohl die Freundschaft mit Olaf ein Ende nehmen wird.

Fünfzehn Minuten hatten sie über das Thema verhandelt, als Ada anbot, sich der Sache anzunehmen. Dieser Vorschlag entsprang eher rhetorischer Notwendigkeit und der Dramaturgie des Gesprächs als einer ernsthaften Überlegung. Kaum war er aber ausgesprochen, teilte er das Schicksal der meisten Dinge, die Ada äußerte: Sie nahmen den Charakter von Selbstverständlichkeiten an.⁴¹⁵

Auch wenn sich Ada anbietet, werden hier schon Verläufe vorgezeichnet, die Ada mit Alev erleben wird. Sie lässt sich ohne langes Zögern auf eine Art Spiel ein, das ein anderer vorschlägt und plant, und steht dem Ereignis gleichgültig gegenüber. „Das Geheimnis der Skrupellosigkeit lag darin, sich selbst keine Gründe abzuverlangen. Die größte Geißel der Menschheit war aus ‚Warum?‘ gemacht, und man tat gut daran, den Einsatzbereich dieser Frage so weit wie möglich zu begrenzen.“⁴¹⁶ Wie vermutet, ist die Freundschaft mit Olaf nach dem Erlebnis beendet, Ada nimmt diese Tatsache aber scheinbar ebenso gleichgültig hin, wie sie das Vorhandensein der Freundschaft hingenommen hat. Gefühle der Betrübtheit über den Verlust des einzigen Freundes schiebt Ada beiseite: „Im Nachhinein redete Ada sich drauf hinaus, es tue ihr am meisten für die Mutter leid, die sich den netten Olaf für ihr Mädchen gewünscht hatte und keine gewichtigen, sondern alle jene Fragen stellte, die Ada sich verbot: Will er nicht mal wieder kommen?“⁴¹⁷

Olaf hingegen ist von Adas Verhalten tief getroffen und zweifelt an Adas Menschlichkeit: „Was bist du denn für ein Mensch? [...] Was denkst du. Was fühlst du. Hast du Gedanken und Gefühle?“⁴¹⁸ Ada antwortet ihm darauf mit einer Metapher über das Bewusstsein.

„Stell dir ein leeres Zimmer vor“, sagte sie schließlich. „Möbliert, offensichtlich benutzt, auf dem Nachttisch drei aufgeschlagene Bücher, ein abgeessener Teller neben der Computertastatur. [...] Die Tür steht einen Spalt offen. Du schaust hinein und versuchst dir vorzustellen, wer hier lebt. Einiges wirst du schnell herausfinden. Das Geschlecht der Person, ihr ungefähres Alter, möglicherweise den Beruf. Manches ist schwer zu erkennen, anderes

⁴¹² Ebd., S. 114

⁴¹³ Ebd.

⁴¹⁴ Ebd.

⁴¹⁵ Ebd., S. 108

⁴¹⁶ Ebd.

⁴¹⁷ Ebd., S. 114

⁴¹⁸ Ebd., S. 130

überhaupt nicht. – DAS...“, Ada hob die Stimme wie ein Prediger, „nämlich der Blick in dieses Zimmer, das ist die Frage nach dem Bewusstsein.“⁴¹⁹

Diese Frage ist – nach Adas Bild – aber nicht beantwortbar, weil das Bewusstsein nur ein Konstrukt aufgrund der äußeren Erscheinung und Aufmachung ist. Der Mensch selbst fehlt in diesem Bild. Gerade bei Ada ist die Frage nach dem Bewusstsein nicht zu beantworten, wenn man an die Beschreibung ihres Zimmers zurückdenkt. Ihre Möbelstücke sind allesamt mit Tüchern bedeckt, Ada lässt also einen Blick in ihr Zimmer, in ihr Bewusstsein niemals zu.

Um ihn herum versuchten große, mit indischen Mustern bedruckte Tücher das Kinderzimmermobiliar zu verstecken. Keine Bilder an den Wänden, stattdessen Tücher. Schrank und Regal mit Stoffen verhängt. [...] Über dem Schreibtisch lag ein Tuch, ein ähnliches über dem Bett, ein weiteres ersetzte die Vorhänge.⁴²⁰

Im neuen Schuljahr nun kommt Alev in Adas Klasse. Dieser zieht sie sofort in seinen Bann. Alev ist der erste, der Ada sprachlos zurücklässt. „Anders als bei anderen Menschen, die ähnliche Schwachheiten auf weniger eloquente Weise von sich gaben, verspürte Ada kein Bedürfnis, ihn zu entlarven und das letzte Wort zu behalten.“⁴²¹ Das „Gefälle“⁴²² zwischen ihnen wird sofort deutlich:

Ada merkte erst, dass sie ihn anstarrte, als sein Blick sie traf, frei und unbefangen und mitten ins Gesicht. Es war sofort klar, dass sie es war, die als Erste die Augen abwenden musste, wenn sie nicht wollte, dass sie am Nachmittag immer noch dort säßen, einander im geleerten Klassenzimmer fixierend wie Panther und Puma in getrennten Käfigen.⁴²³

Alev ist „Halb-Ägypter, Viertel-Franzose, aufgewachsen in Deutschland, Österreich, Irak, den Vereinigten Staaten und Bosnien-Herzegowina, derzeit wohnhaft in einer Godesberger Pension“⁴²⁴ und stellt damit die „polyglotte Personifikation der Globalisierung“⁴²⁵ dar. Alevs Heimatlosigkeit ist nicht nur eine geografische, sondern auch eine „familiale“⁴²⁶ und „transzendental[e]“⁴²⁷, gezeigt am „ständigen Orts- und Weltanschauungswechsel seiner Eltern“⁴²⁸. Sein Ziel im Leben gibt er sogleich preis: „Wie Sie bestimmt wissen, sind die meisten Dinge im Leben eine Frage des Willens. Des Willens zur Macht.“⁴²⁹ Dass Alev aber nur ein „hoch pokernder Stümper“⁴³⁰ ist, verrät er selbst ebenfalls gleich zu Beginn. „Alev

⁴¹⁹ Ebd., S. 131, Hervorhebung im Original

⁴²⁰ Ebd., S. 102/103

⁴²¹ Ebd., S. 140

⁴²² Alt (2009), S. 388

⁴²³ Spieltrieb, S. 122

⁴²⁴ Ebd.

⁴²⁵ Alt (2009), S. 386

⁴²⁶ Ebd.

⁴²⁷ Ebd., S. 387

⁴²⁸ Ebd.

⁴²⁹ Spieltrieb, S. 122

⁴³⁰ Alt (2009), S. 387

mein Name. Hinten mit ‚V‘ wie Vanitas.“⁴³¹ Sein Gehabe ist tatsächlich nur leerer Schein, er unterliegt Ada intellektuell weit, doch schafft er es durch seine Ausstrahlung und Wortgewandtheit die Macht über andere Personen zu gewinnen. „Alev war derart überzeugt von seinen Worten, dass diese Überzeugung sich zu Wahrheit verdichtete, so wie unendlich oft wiederholte Spiegelungen von Realität schließlich Wirklichkeit ergaben.“⁴³² Nachdem Alev aufgetaucht ist, ändert sich für alle Figuren etwas im Gefüge. Smutek hat plötzlich Probleme mit dem Sinn im Leben. „Etwas war aus der Ordnung geraten, und es gab nichts und niemanden, keinen Menschen, keinen Ort, keine Idee, keinen Zeitpunkt und keine Überzeugung, wohin Smutek sich hätte wenden können.“⁴³³ Höfi spricht „nur noch vom versäumten Moment der Revolte, vom verpassten Epochenende und verträdelten Umsturz und davon, dass sie alle wie Fahrgäste, die den Moment zum Umsteigen verschlafen hatten, in einem Zug saßen, der mit dem Schild ‚Dienstfahrt ins Nirgendwo‘ brauste“⁴³⁴. Auch Ada fühlt sich leer und zeigt Anzeichen des Verliebtseins, doch da Ada im „Zeitalter der Zitate“⁴³⁵ die große Liebe zu abgeschmackt erscheint, nennt sie es lieber „Annexionsbestreben auf den ersten Blick“⁴³⁶, das sie mit Alev verbindet. „[...] und nun besaß Alev jene geheimnisvolle Aura, jene nicht unmenschliche, nicht übermenschliche, aber gewissermaßen antimenschliche Fehlerlosigkeit in allen seinen Bewegungen, die Ada gleich in erster Sekunde für sich selbst reklamiert hatte.“⁴³⁷ Ada beginnt nun ihr Interesse an Alev zu bekunden und sie fängt an, Alevs „Machtergreifung“ zu unterstützen, indem sie ihm eine Bühne bereitet: „Ada stieg auf das Spiel ein und übernahm die Rolle eines besorgten Fragenstellers, während Alevs Gefolge im Halbkreis zum Auditorium wurde.“⁴³⁸ Alev, der ein Spiel „ohne identifizierbare Ziele, ohne bekannte Gegner und ohne geschriebenes Regelwerk“⁴³⁹ vorbereitet, erkennt in Ada eine mögliche Mitspielerin und weist sie in den Spielgedanken ein. Er führt ihr seine Vorgehensweise vor und lässt sie auch den Geschmack von Macht kosten.

Alev drang als Fremdkörper in geschlossene Systeme ein, ohne ihre Bedingungen zu akzeptieren, zerrte ihre Rituale ans Tageslicht und gab sie der Lächerlichkeit preis, während er selbst durch das Eingeständnis seiner Schwäche unangreifbar blieb. Forsches Auftreten und Eloquenz verhinderten, dass er sofort wieder hinausgeworfen wurde. Auf diese Weise konnte er sich in zwischenmenschlichen Zusammenhängen bewegen, ohne ihr Bestandteil zu werden.⁴⁴⁰

⁴³¹ Spieltrieb, S. 122

⁴³² Ebd., S. 140

⁴³³ Ebd., S. 127

⁴³⁴ Ebd., S. 126

⁴³⁵ Ebd., S. 136

⁴³⁶ Ebd., S. 137

⁴³⁷ Ebd.

⁴³⁸ Ebd., S. 139

⁴³⁹ Ebd., S. 168

⁴⁴⁰ Ebd., S. 154

Auch wenn Alev beteuert, dass er *mit* Ada spielen will (und nicht gegen sie),⁴⁴¹ lässt er sie stets spüren, dass er es ist, der die Fäden zieht. „Du“, sagte er, „solltest dein Hirn gebrauchen und Geduld üben, während ich die Spielvorbereitungen treffe. Es gibt nur eine Person, die Figuren aufs Brett stellt. Das bin ich.“⁴⁴² Während in Ada insgeheim die Hoffnung aufkeimt, für Alev doch etwas Besonderes zu sein, sie sich dieser Illusion auch hingibt, hat er nur Interesse an seinem Spiel, das er mit Ada am ehesten in die Tat umsetzen kann. „Ein Zwischenziel bestand darin, Adas Fähigkeiten in seine Dienste zu nehmen. [...] Allein war er ein Partisane, zusammen waren sie eine Armee.“⁴⁴³ Er versucht Ada immer wieder das Gefühl der Einzigartigkeit zu vermitteln, doch ist dies Mittel zum Zweck. „Ada konnte nicht wissen, dass er in dem Moment, [...], seinen nächsten Befehl erhalten hatte. Er lautete: Schenk ihr etwas von dir, das sie mit sich herumtragen kann wie eine bizarr geformten Stein. Etwas, das nur ihr gehören wird.“⁴⁴⁴ Nur vor Adas Entjungferung lässt uns die Erzählerin glauben machen, dass Alev doch fähig ist, Mitgefühl zu zeigen: „Vielleicht schmerzte ihn etwas in der Brust, und er fühlte zum ersten Mal, dass er ein Herz besaß.“⁴⁴⁵ Doch abgesehen von dieser Sequenz scheint Alevs Erfolg in der „Abwesenheit von Rücksicht, Loyalität und Mitleid“⁴⁴⁶ zu liegen, eine Mischung, in der für Alt die „gemeinsame Schnittmenge zwischen einem Naturrecht im Sinne eines Hobbschen [sic] Kampfes aller gegen alle und der auf maximale Effizienz zielenden Spieltheorie liegt“⁴⁴⁷.

Die Vorstellung, dass das Leben nur ein Spiel ist und sich alle menschlichen Handlungen anhand des Spielgedankens erklären lassen, hat Alev von seinem Vater, der seinen Wagen mitten in einen Betonpfeiler lenkt, als er sich nicht für eine Richtung entscheiden kann. Alev lernt die erklärenden Worte seines Vaters als Mantra auswendig: „Es gibt kein Für und Wider, keine Gründe für rechts oder links. Die menschliche Entscheidung ist nichts weiter als ein vortrefflich einstudiertes Spiel.“⁴⁴⁸ Daraus ergibt sich für Alev die Möglichkeit, menschliches Verhalten zu berechnen. Er ermittelt allerorts die „Zentren der Macht“⁴⁴⁹, um „Intrigen zu schmieden, Interessen auszukundschaften und zu instrumentalisieren, Seilschaften zu sprengen und neu zusammenzufügen“⁴⁵⁰.

⁴⁴¹ Vgl. ebd., S. 194

⁴⁴² Ebd., S. 272

⁴⁴³ Ebd., S. 167

⁴⁴⁴ Ebd., S. 177

⁴⁴⁵ Ebd., S. 291

⁴⁴⁶ Alt (2009), S. 387

⁴⁴⁷ Ebd.

⁴⁴⁸ Spieltrieb, S. 179

⁴⁴⁹ Ebd., S. 168

⁴⁵⁰ Ebd.

Alevs Machtfantasien werden im Verlauf noch gesteigert, wenn er behauptet, Gott bzw. der Teufel zu sein.

Wenn es einen Gott geben sollte, den Alev nicht im Himmel über seinem Kopf, nicht in der Erde unter seinen Füßen oder im Verstand zwischen seinen Ohren aufspüren konnte, musste er es wohl selber sein. [...] Älter werdend, habe er an den Reaktionen seiner Mitmenschen erkennen können, dass er nicht Gott, sondern den Teufel verkörpere, und dies sei seit einiger Zeit auch viel eher *dernier cri*.⁴⁵¹

Alevs angebliche Allmacht wird aber durch die Erzählinstanz gebrochen. Alev scheint von einer nicht identifizierbaren, „fremden Macht“⁴⁵² gesteuert zu sein, er erhält Befehle und führt die Anweisungen aus. „Die Fahrpläne seines internen Nahverkehrssystems wurden von einer Instanz erstellt, deren Gesetze ihm nicht verständlich waren.“⁴⁵³

Um seine göttliche bzw. teuflische Macht zu demonstrieren, prophezeit er Ada drei zukünftige Ereignisse, für deren Eintreten er selbst sorgt. Er versorgt Ada außerdem mit Literatur, „um eine solide Grundlage für ihre Indoktrinierung zu schaffen“⁴⁵⁴. Nachdem Alev diese Indoktrinierung als abgeschlossen betrachtet, verkündet er Ada seinen Plan: „Du vögelst Smutek, [...], ich mach Photos, und dann haben wir ihn in der Hand.“⁴⁵⁵ Die Frage nach dem Wozu beantwortet er mit „Macht. Neue Entfaltungsmöglichkeiten für alle Beteiligten. Teuflisches Vergnügen. Vielleicht Geld. Vor allem aber: Befriedigung des Spieltriebs“⁴⁵⁶. Alev möchte ein „Experiment mit unklarem Ausgang“⁴⁵⁷ ins Leben rufen, er möchte spielen. Zuvor unterzieht er Ada einem „spieltheoretische[n] Examen“⁴⁵⁸, denn er meint: „Ich verteile Rollen, und du musst die Regeln kennen.“⁴⁵⁹ Dazu lässt er sie die Problematik des Gefangenendilemmas lernen: Das Gefangenendilemma ist ein Spiel mit zwei Personen, es untersucht „wie Kooperation unter Egoisten entstehen kann, ohne daß eine zentrale Herrschaftsgewalt eingreift“⁴⁶⁰. Jeder Spieler hat „zwei Entscheidungsmöglichkeiten [...], nämlich zu kooperieren oder nicht zu kooperieren. [...] Jeder muss seine Wahl treffen, ohne zu wissen, wie der andere sich verhalten wird“⁴⁶¹. Dafür wird folgendes Bild verwendet:⁴⁶² Zwei Verbrecher werden nach einem Raub getrennt voneinander verhört. Beide Spieler haben nun die Möglichkeit zu gestehen oder zu leugnen. Wenn beide gestehen, müssen sie für vier

⁴⁵¹ Ebd., S. 213, Hervorhebung im Original

⁴⁵² Alt (2009), S. 391

⁴⁵³ Spieltrieb, S. 167

⁴⁵⁴ Ebd., S. 269

⁴⁵⁵ Ebd., S. 282

⁴⁵⁶ Ebd., S. 283

⁴⁵⁷ Steindorfer (2008), S. 226

⁴⁵⁸ Spieltrieb, S. 277

⁴⁵⁹ Ebd.

⁴⁶⁰ Axelrod (2009), S. VIII, Hervorhebung im Original

⁴⁶¹ Ebd., S. 7

⁴⁶² Vgl. Rieck, Christian: Spieltheorie. Eine Einführung. 11. überarb. Aufl. Eschborn: Christian Rieck Verlag 2012, S. 47f

Jahre ins Gefängnis. Gesteht einer und der andere gesteht nicht (kooperiert also nicht = „Defektion“⁴⁶³), geht der Gestehende frei und der andere Spieler muss für fünf Jahre ins Gefängnis. Wenn beide schweigen, reichen die Beweise für eine Verurteilung von je einem Jahr. Bei Axelrod ergibt das folgende Matrix (die Zahlen stehen für Gewinnpunkte):

Das Gefangenendilemma			
		Spaltenspieler	
		Kooperation	Defektion
Zeilen-Spieler	Kooperation	$R = 3, R = 3$	$S = 0, T = 5$
	Defektion	$T = 5, S = 0$	$P = 1, P = 1$

Abbildung 1⁴⁶⁴: Das Gefangenendilemma

R steht für Reward, „die Belohnung für wechselseitige Kooperation“⁴⁶⁵; T steht für Temptation, „die Versuchung zu defektieren“⁴⁶⁶; S steht für Sucker’s Payoff und meint den kooperierenden Spieler in der Rolle „des gutgläubigen Opfers“⁴⁶⁷ und P schließlich steht für Punishment, „die Strafe für wechselseitige Defektion“⁴⁶⁸. „Das Dilemma liegt darin, daß es für jeden Spieler, unabhängig vom Verhalten des anderen, vorteilhafter ist, zu defektieren, daß jedoch beiderseitige Defektion für jeden Spieler ungünstiger ist als wechselseitige Kooperation.“⁴⁶⁹ Der Ausgang des Spiels wird davon beeinflusst, ob es sich um eine einmalige Situation handelt oder die zwei Spieler damit rechnen, erneut aufeinanderzutreffen, zum Beispiel also die Verbrecher eine weitere Straftat planen. Spielen die Spieler nur einmal, werden beide defektieren, jedoch bei einer „unbestimmten Anzahl von Interaktionen [kann] Kooperation entstehen“⁴⁷⁰. Wenn es sich also um eine iterative Folge handelt, bietet sich die TIT FOR TAT-Strategie an: „TIT FOR TAT (,Wie Du mir, so ich Dir‘) bedeutet, im ersten Zug zu kooperieren und dann zu tun, was der andere Spieler beim vorangegangenen Zug gemacht hat.“⁴⁷¹ Eine weitere Strategie ist die IMMER D-Strategie,⁴⁷² hier wird immer

⁴⁶³ Axelrod (2009), S. 7

⁴⁶⁴ Ebd., S. 8

⁴⁶⁵ Ebd., S. 7, Hervorhebung im Original

⁴⁶⁶ Ebd., Hervorhebung im Original

⁴⁶⁷ Ebd., Hervorhebung im Original

⁴⁶⁸ Ebd., Hervorhebung im Original

⁴⁶⁹ Ebd.

⁴⁷⁰ Ebd., S. 9

⁴⁷¹ Ebd., S. 12

⁴⁷² Vgl. ebd.

defektiert. Alev plant eine iterative Folge und setzt daher auf Kooperation.⁴⁷³ Mit Kooperation kann Alev auch rechnen, denn Smutek bleibt gar nichts anderes übrig als zu kooperieren, da er durch die Fotos erpressbar gemacht wird. Verrät er Ada und Alev, verrät er auch seine Schuld.⁴⁷⁴ „Seine Kooperationswilligkeit ist also bereits vor der Wiederholung vorhanden und muss nicht erst durch diese gefestigt werden.“⁴⁷⁵

Ada ist sich zwar bewusst, dass sie weniger eine Komplizin als vielmehr eine Gefangene ist, lässt sich aber dennoch auf das Spiel ein.

„Eine andere Frage. Ist das Gefangenendilemma nicht ein Zwei-Personen-Spiel?“ „Luzid. Wir auf der einen, Smutek auf der anderen Seite.“ „Mir kommt es vor, als wären in dieser Konstellation Smutek und ich die Gefangenen, du hingegen der Richter.“ Mit der Antwort zögerte er, dann kam sie in Form einer Gegenfrage heraus: „Wäre das schlimm?“⁴⁷⁶

Dass Alev aus seinem Spiel dennoch als Verlierer hervorgeht, ist nach Alt „einer Verkettung aus Folgefehlern geschuldet“⁴⁷⁷. Er hätte besser auf Adas Einwand, dass das Gefangenendilemma ein Zwei-Personen-Spiel sei, hören sollen. Alev erkennt nämlich scheinbar nicht, dass er sich im Spiel befindet, selbst also „bloß eine Spielfigur“⁴⁷⁸ ist. Er glaubt, er ziehe nur die Fäden, doch vergisst er dabei, dass es beim Gefangenendilemma eben keine Herrschaftsgewalt gibt.

Smutek und Ada beginnen, miteinander zu kooperieren und verfahren deshalb nach der TIT FOR TAT-Strategie.⁴⁷⁹ Alev glaubt Ada auf seiner Seite des Dilemmas, doch die Beziehung zwischen Ada und Smutek entwickelt sich fernab von Alevs Kamera weiter. Während des Laufens erzählt Smutek unentwegt von sich, Ada wird Smuteks Vertraute, und auch Ada selbst hegt immer mehr Sympathien für Smutek.

Zwischen all den Menschen, die wie Bücher mit leeren Seiten in der Rumpelkammer ihres Gedächtnisses lagen, gab es einen, über den sie etwas zu erzählen wusste. Während gemeinsam gerannter Runden hatte er unablässig von sich selbst gesprochen. Ausgerechnet Smutek war eine Geschichte mit Anfang, Mittelteil und einem Ende, das sich vorausahnen ließ.⁴⁸⁰

So stellt Ada an einem der Treffen fest: „Bislang hatte das Spiel aus zwei Achsen bestanden, von denen eine zwischen Ada und Alev, die andere zwischen Alev und Smutek verlief. Die Aussicht, es könnte sich etwas Drittes entwickeln, das Ada noch nicht verstand, brachte ihr Zwerchfell zum Kribbeln.“⁴⁸¹ Sie sieht zu diesem Zeitpunkt erstmals, dass sie mehr Macht

⁴⁷³ Dies steht übrigens im Gegensatz zu der Situation zwischen Ada und Olaf, die als einmaliges Erlebnis geplant war und in der damit auch nicht kooperiert wurde.

⁴⁷⁴ Vgl. Steindorfer (2008), S. 227

⁴⁷⁵ Ebd.

⁴⁷⁶ Spieltrieb, S. 285

⁴⁷⁷ Alt (2009), S. 393

⁴⁷⁸ Ebd.

⁴⁷⁹ Vgl. ebd., S. 394

⁴⁸⁰ Spieltrieb, S. 394

⁴⁸¹ Ebd., S. 388/389

hat, als Alev ihr zugesteht, weil er nicht damit rechnet, dass er mit seinem Spiel auch Ada zu ihrem eigenen Willen verhilft. „Während sie [Smutek und Ada] sich anschauten, begann Ada zu ahnen, dass etwas Größeres möglich war, ein Beherrschen, das nicht einmal Alev sich auszudenken vermochte, weil es allein in Adas Macht stand, darüber zu verfügen.“⁴⁸²

Alev hingegen glaubt nur an seine Macht und geht nach der IMMER D-Strategie vor – er betrügt die beiden anderen Spieler⁴⁸³ und bricht daher das „Nash-Gleichgewicht“.⁴⁸⁴ „Im Nash-Gleichgewicht hat keiner der Spieler einen Anreiz, als Einziger von der Gleichgewichtskombination abzuweichen; die Spieler spielen wechselweise beste Erwidierungen.“⁴⁸⁵ Alev aber hintergeht Smutek und Ada fortwährend, um das Spiel in Gang zu halten. So schickt er zum Beispiel den Direktor der Schule zu einem der freitäglichen Treffen oder erschafft eine parallele Spielkonstellation mit dem Lehrer Lindenhauer und Odetta. Er spielt dabei sogar Ada und Smutek gegeneinander aus, indem er die Treffen mit Lindenhauer und Odetta durch Smutek einfädelt. Ob es sich dabei tatsächlich um ein sexuelles Spiel gleich dem von Smutek und Ada handelt, oder Alev dies Ada nur glauben machen will, bleibt ungeklärt.

„Ein weiterer Fehler Alevs erwächst, wie bereits erwähnt, aus dessen Schachspieler-Attitüde, die, als zu einem nichtkooperativen Spiel gehörend, immer schlagen will.“⁴⁸⁶ Dass Alev ein Schachspieler ist, wird an mehreren Stellen erwähnt, auch Ada erkennt in Alev das „Interesse eines ehrgeizigen Schachspielers an einem gut positionierten Springer“⁴⁸⁷. Axelrod selbst erklärt aber, dass sich das Gefangenendilemma und das Spiel Schach voneinander unterscheiden, da beim Gefangenendilemma die Möglichkeit der Kooperation gegeben ist, die beim Schachspielen völlig ausgeschlossen werden kann.

In dieser Hinsicht ist das iterierte Gefangenendilemma ein ganz anderes Spiel als Schach. Ein Schachmeister kann sich darauf verlassen, daß der Gegenspieler den am meisten gefürchteten Zug ausführen wird. Aufgrund dieser Annahme ist es in einem Spiel wie Schach, in dem die Interessen der Spieler völlig antagonistisch sind, möglich, seine Züge im voraus zu planen. Die durch das Gefangenendilemma repräsentierten Möglichkeiten sind jedoch andere. [...] Anders als beim Schach kann ein Spieler beim Gefangenendilemma nicht sicher annehmen, daß der andere ihn schlagen will.⁴⁸⁸

Dass Alev also das Spiel unbedingt *gewinnen* will, wird ihm zum Verhängnis.

Als Ada Alevs Strategie durchschaut, gesteht sie sich ein, was sie längst wusste, nämlich, dass sie keineswegs Alevs Komplizin ist: „Sie selbst hatte die wahren Verhältnisse von Anfang an

⁴⁸² Ebd., S. 390

⁴⁸³ Vgl. Alt (2009), S. 394

⁴⁸⁴ Vgl. Haberland (2007), S. 284

⁴⁸⁵ Rieck (2012), S. 32

⁴⁸⁶ Alt (2009), S. 395

⁴⁸⁷ Spieltrieb, S. 165

⁴⁸⁸ Axelrod (2009), S. 13

erkannt und geflissentlich missachtet: Das Dilemma umfasste zwei, nicht nur einen Gefangenen.“⁴⁸⁹ Es ist schließlich Ada, die das Spiel beendet, als sie am nächsten Freitag nicht mehr zum vereinbarten Ort erscheint, auch wenn es Alev ist, der verkündet: „Das Spiel ist aus.“⁴⁹⁰ Smutek schlägt daraufhin als naheliegenste Reaktion zu. „Das Problem besteht nicht darin, dass Menschen gern grausame Dinge tun, sondern darin, dass Grausamkeit so einfach ist. Und was gut funktioniert, gilt heutzutage als gut.“⁴⁹¹ Smutek hört in dieser Erklärung Ada zu sich sprechen, und damit wird angedeutet, dass Ada mit jener Reaktion Smuteks auf den Spielabbruch gerechnet hat. „Indem Ada diese kalkuliert hat, ist eigentlich sie es, die Alev bis zur Behinderung entstellt. Smutek ist nach dieser Lesart lediglich Mittel zum Zweck, der den *Prothesengott* zu Fall bringt, indem er ihm seine Zunge nimmt [...].“⁴⁹² Indem Alev fast seine Zunge verliert, nimmt Smutek ihm seine einzige und stärkste Waffe. Erst jetzt ist Alev tatsächlich impotent.

Vor Gericht haben Smutek und Alev schließlich tatsächlich die Möglichkeit, zwischen den Strategien Kooperation und Defektion zu wählen, weil die einzigen Angeklagten sind und sich nun tatsächlich in einem Gefangenendilemma befinden.⁴⁹³ Alev und Smutek verweigern die Aussage, was Alev nach wie vor als Teil des Spiels versteht.

„Nach den Regeln der Spieltheorie würden wir uns gegenseitig ans Messer liefern, wenn wir glaubten, dass wir zum ersten und letzten Mal bei Ihnen sind. Halten wir unsere Zusammenkunft für den Beginn einer iterativen Kette, kooperieren wir. In diesem Sinn müssen Sie unsere Aussagenverweigerung verstehen: Wir sind noch nicht sicher.“⁴⁹⁴

Smutek macht daraufhin eine Teilaussage, während Ada – die als Zeugin fungiert – ein Plädoyer hält, das nicht nur die Geschehnisse wiedergibt, sondern auch ein Bild von Adas Weltanschauung ermöglicht: Die Unterscheidung von Gut und Böse ist für Ada ein anachronistischer Akt, denn „es bringt nichts, mit Pfeil und Bogen auf eine Welt loszugehen, in der Atombomben fallen“⁴⁹⁵. Das Gericht bildet die „letzterverbliebene Instanz [...], deren Aufgabe es ist, zwischen Gut und Böse zu unterscheiden“⁴⁹⁶. Und auch diese Aufgabe hat keinen Sinn mehr, wie Ada an früherer Stelle vor Gericht meint, Urteilsfindung stellt sie sich als „nekrophile Handlung“⁴⁹⁷ vor. „Sie brüllen Kriegsrufe über Schlachtfelder, die von den

⁴⁸⁹ Spieltrieb, S. 478

⁴⁹⁰ Ebd., S. 512

⁴⁹¹ Ebd., S. 515

⁴⁹² Alt (2009), S. 396, Hervorhebung im Original

⁴⁹³ Vgl. Steindorfer (2008), S. 226

⁴⁹⁴ Spieltrieb, S. 529

⁴⁹⁵ Ebd., S. 471

⁴⁹⁶ Ebd., S. 537

⁴⁹⁷ Ebd., S. 371

Überlebenden längst verlassen wurden.“⁴⁹⁸, mahnt Ada die Richterin. Der Nichtigkeiten des alltäglichen Lebens wirken unbedeutend in Anbetracht der weltpolitischen Situation:

Wissen Sie, was wir wollen? Wir wollen keine Gemeinschaft. Wir wollen unsere Ruhe. [...] Wir sind der banalen und kleinkrämerischen Reglementierungen müde, die uns bei Strafe zwingen, ein Licht an unser Fahrrad zu schrauben, [...], während wenige Flugstunden entfernt ganze Welten verbrennen, vertrocknen, ersaufen, explodieren, verbluten. Wir passen nicht mehr zu diesem Staat, wir sind dem System vorausgeeilt [...]. Wir sind im falschen Zeitalter geboren, wir sind wie Schafe ohne Weide, ohne Schäfer, ohne Stall. Wir irren, umgeben von Wölfen, durch unbesiedeltes Gebiet und müssen uns bei alldem vom Schäferhund der notorischen, sinnentleerten Pflichterfüllung in die Waden beißen lassen.⁴⁹⁹

Es macht für die Generation Ada keinen Sinn mehr, Teil des Gesellschaftsspiels zu sein, weil die Wertevorstellungen der Gesellschaft sinnentleert sind und dichotome Begriffe wie Falsch und Richtig keinerlei Bedeutung mehr haben.

Ich breche keine Lanze für die Anarchie. Ich schildere Ihnen nur die spezielle Müdigkeit, die jeden befällt, der sich anhören muss, was gut und böse, richtig und falsch sei, obwohl niemand mehr die Grundlagen dieser Unterscheidung zu erklären oder auch nur benennen vermag.⁵⁰⁰

Da Moral nur der „Herbeiführung von Berechenbarkeit“⁵⁰¹ diene, man sich aber an traditionellen Moralvorstellungen nicht mehr orientieren könne, bleibt das Spiel als letzte Möglichkeit zur Ordnungsstiftung. „Der Mensch ist, ich wiederhole es noch einmal, am berechenbarsten, wenn er pragmatisch handelt. Wenn er spielt.“⁵⁰²

Alev wollte laut Ada also exemplifizieren, dass in einer sinnentleerten Welt nur der Spieltrieb bleibt und dass daher der Mensch nur mehr im Spiel sein Glück findet.

Er wollte beweisen, dass das Spiel die letztmögliche und deshalb letztglückliche Seinsform für unsere Gattung bereithält. Wissen Sie, was übrig bleibt, wenn man dem Menschen alle Wertvorstellungen nimmt? [...] Der Spieltrieb bleibt. Das Überraschende ist: Herr El Qamar hatte Recht. Sie sitzen heute über eine Gruppe glücklicher Menschen zu Gericht.⁵⁰³

Olaf gegenüber drückt Ada diesen Gedanken noch persönlicher aus; das Spiel gibt ihr einen Halt im Leben: „Weil ich dadurch etwas HABE. Und ihr anderen, die meisten von euch – ihr habt nichts.“⁵⁰⁴

Da Moral und Berechenbarkeit für Ada Hand in Hand gehen, sollten Alev und Smutek nicht verurteilt werden, fordert Ada: „Warum belohnen Sie nicht diese beiden Angeklagten, die im Lichte all dessen, was ich Ihnen erklärte, bescheiden schweigen? Sie sind die Vernünftigen. Sie sind berechenbar und damit, in fremden Worten gesprochen, moralisch einwandfrei.“⁵⁰⁵

⁴⁹⁸ Ebd.

⁴⁹⁹ Ebd., S. 551

⁵⁰⁰ Ebd., S. 552

⁵⁰¹ Ebd.

⁵⁰² Ebd.

⁵⁰³ Ebd., S. 547

⁵⁰⁴ Ebd., S. 472, Hervorhebung im Original

⁵⁰⁵ Ebd., S. 552

Alev geht allerdings – als Einziger – als Bestrafter aus dem Verfahren hervor und nimmt das Urteil des Gerichts gelassen hin: „Sie haben den Verlierer des Spiels verurteilt und recht daran getan.“⁵⁰⁶

⁵⁰⁶ Ebd., S. 556

6. Friedrich Nietzsche: „Also sprach Zarathustra“

Die Anspielungen auf Friedrich Nietzsches Philosophie, vor allem sein Werk „Also sprach Zarathustra“ (1883-1885⁵⁰⁷), sind zahlreich. Sie werden im inneren Kommunikationssystem von den Protagonisten vorgenommen, die sich die Philosophie Nietzsches angeeignet haben, um sie mit ihrer Lebenssituation zu kontrastieren bzw. diese zu erläutern. Bis auf eine deutliche Aussage Adas ist der Verweis auf Nietzsche nicht gegeben.

Den Anfang macht dabei Alev, der sich gleich bei seiner Einführung in die Tradition Nietzsches stellt, indem er seinen Willen zur Macht preisgibt. „Wie Sie bestimmt wissen, sind die meisten Dinge im Leben eine Frage des Willens. Des Willens zur Macht.“⁵⁰⁸ Der Wille zur Macht ist ein zentrales Thema von Nietzsche und wird im Werk „Also sprach Zarathustra“ aufgegriffen, worin Nietzsche vieler seiner entscheidenden Ideen versammelt hat. Zarathustra kehrt nach zehn Jahren, die er als Einsiedler in den Bergen verbracht hat, zu den Menschen zurück, um mit ihnen seine Weisheit zu teilen. Zarathustra erfährt allerdings nur Spott von ihnen. In seinen Predigten berichtet Zarathustra unter anderem vom Willen zur Macht, der hier in aller Kürze erläutert werden soll. Im Mittelpunkt steht dabei die „Selbstüberwindung“⁵⁰⁹, durch die man zum „Übermensch“⁵¹⁰ wird. Der Übermensch, so Zarathustra/Nietzsche, stellt sich eigene Gesetze auf, und zwar unabhängig von tradierten Moralvorstellungen.⁵¹¹ Der Übermensch ist außerdem ein Spieler, „der nur solche Regeln einhält, zu denen er sich selbst verpflichtet hat“⁵¹². Er entwickelt dabei auch böse Neigungen; aber diese „dürfen nicht roh, sondern müssen gestaltet sein“⁵¹³. Wichtig ist, dass der Übermensch „schöpferisch“⁵¹⁴ lebt. „Und wer Schöpfer sein muss im Guten und Bösen: wahrlich, der muss ein Vernichter sein und Werthe zerbrechen. / Also gehört das höchste Böse zur höchsten Güte: diese aber ist die schöpferische.“⁵¹⁵ Verbunden mit dem Dasein als Übermensch ist die Kenntnis vom Tod Gottes, „der Übermensch ist frei von Religion“⁵¹⁶. Während der Nihilist, der als der „letzte Mensch“⁵¹⁷ bezeichnet wird, die Religion „nur

⁵⁰⁷ Vgl. Pieper, Annemarie: „Ein Seil geknüpft zwischen Tier und Übermensch“. Philosophische Erläuterungen zu Nietzsches erstem „Zarathustra“. Stuttgart: Klett-Cotta 1990, S. 12

⁵⁰⁸ Spieltrieb, S. 122

⁵⁰⁹ Safranski, Rüdiger: Nietzsche. Biographie seines Denkens. München/Wien: Hanser 2000, S. 274

⁵¹⁰ Ebd., S. 274

⁵¹¹ Vgl. ebd.

⁵¹² Ebd.

⁵¹³ Ebd., S. 275

⁵¹⁴ Ebd., S. 280

⁵¹⁵ Nietzsche, Friedrich: Sämtliche Werke. Kritische Studienausgabe in 15 Bänden. Band 4: Also sprach Zarathustra. Hrsg. v. Giorgio Colli und Mazzino Montinari. München: dtv 1980, S. 149

⁵¹⁶ Safranski (2000), S. 281

⁵¹⁷ Ebd., Hervorhebung im Original

verloren und das profanisierte Leben in seiner Armseligkeit zurückbehalten“⁵¹⁸ hat, sollen beim Übermenschen „die götterbildenden Kräfte erhalten bleiben“⁵¹⁹, und zwar auf sich selbst gerichtet. Nach Safranski ist der Übermensch der „prometheische Mensch“⁵²⁰, also der schöpferische und kulturschaffende Mensch, der „seine theogonischen Talente entdeckt hat“⁵²¹.

Die Parallelen zwischen Nietzsches Beschreibung des Übermenschen und Alevs Gehabe sind unübersehbar, Alev hat deutliche Anleihen am Übermenschen bzw. nimmt er diese selbst vor. Er kennt nach eigenen Angaben keinen Unterschied zwischen Gut und Böse bzw. behauptet er, durch Böses Gutes zu schaffen – wobei diese Begriff für ihn nur Worthülsen sind.

„Erstens: Auch nach den gängigen Moralvorstellungen, mit denen sich heutzutage niemand mehr auskennt, kann es nicht problematisch sein, einen Menschen zu seinem Glück zu zwingen. Die Moral zwingt selbst, um dem Mensch zu Selbständigkeit und Freiheit zu verhelfen. Zweitens: Der Schöpfer ist kein moralisches Wesen. Er ist erhaben über Recht und Unrecht.“⁵²²,

so Alev. Zum einen beteuert Alev also, dass durchaus Gutes daraus hervorgehen kann, wenn er Unrecht tut. Zum anderen klingt an dieser Stelle erneut an, dass Alev sich für ein göttliches Wesen hält. Er handle mit der Erpressung Smuteks schöpferisch – um mit Nietzsches Worten zu sprechen. „Er bekommt eine Chance zur Menschwerdung, und somit sind wir – sein Schöpfer. Beziehungsweise... [...] Sagen wir: sein Prometheus.“⁵²³ Alev ist zudem – wie bereits erläutert – ein Spieler. Dabei schafft er seine eigenen Regeln, Grundsätze und Ideale, die allesamt dem Spiel dienen.⁵²⁴ Nur im Spiel gibt es für Alev Maxime, an die man sich zu halten hat:

Nur im Spiel sei dem Menschen echte Freiheit möglich. Der Spieler verpflichte sich zu Gleichheit, da allen Spielern dieselben Voraussetzungen eingeräumt würden, und verwirkliche außerdem den Gedanken der Rechtssicherheit, weil ein Spiel nur innerhalb der eigenen Regeln stattfinden könne.⁵²⁵

Was für Nietzsches Spieler gilt, hat dann auch für Alev Gültigkeit: Sobald er „den Erkenntniswert eines Spiels ausgeschöpft [hat], wird er zum Zerstörer seines Miniaturuniversums und geht zu nächsten Versuchsanordnung über“⁵²⁶.

Alev, der Nietzsches Schriften kennt, macht sich das Bild des Übermenschen zunutze – er kann so einerseits seine Allmachtsfantasie nähren und andererseits eine Art Rechtfertigung

⁵¹⁸ Ebd.

⁵¹⁹ Ebd.

⁵²⁰ Ebd.

⁵²¹ Ebd.

⁵²² Spieltrieb, S. 343

⁵²³ Ebd.

⁵²⁴ Vgl. Steindorfer (2008), S. 227

⁵²⁵ Spieltrieb, S. 260

⁵²⁶ Steindorfer (2008), S. 228

schaffen, indem er die Schriften eines großen Philosophen als Grundlage für sein Handeln heranzieht: „Nur die Langsamen der Erkenntnis meinen, die Langsamkeit gehöre zur Erkenntnis.“⁵²⁷ „Das ist doch auch von Nietzsche?“⁵²⁸ „Naturellement. Nietzsche ist unser Urgroßvater, dessen Erbe wir heute noch verpassen.“⁵²⁹

Steindorfer, die Parallele zwischen Alev und dem Übermenschen betrachtend,⁵²⁸ fragt in ihrem Aufsatz „Frau ohne Eigenschaften“, ob es auch zwischen Ada und dem Bild des Übermenschen eine Ähnlichkeit gibt.⁵²⁹ Ada bezeichnet sich nämlich selbst als Schwellenmensch:

Wenn sie vor anderen agierte und sprach, kam es ihr vor, als präsentierte sie einen Prototypen, dazu geschaffen, den Schwellenmenschen vor Augen zu führen, welches nächste Etappenziel die Evolution ansteuerte, so unausweichlich, dass Pessimismus und Depression nicht mehr Bedeutung besaßen als ein modisches Hobby.⁵³⁰

Die Parallelsetzung könnte man vor allem im Plädoyer Adas angedeutet sehen,⁵³¹ in dem Ada das Bild einer Generation entwirft, die sämtliche Gemeinschaftsgefühle über Bord wirft und für die nur mehr eigene Regeln gelten.

Der ideale Mensch unserer demokratischen Grundordnung ist ein geistig-sittliches Wesen und gestaltet seine Freiheiten nicht als diejenige eines isolierten und selbstherrlichen, sondern als die eines gemeinschaftsbezogenen und gemeinschaftsgebundenen Individuums – sagt wer? Ein Verrückter? Ein rettungsloser Idealist, dem beim besten Willen nicht geholfen werden kann?⁵³²

Dem stehen in „Spieltrieb“ Protagonisten gegenüber, „die entweder dem Untergang entgegensteuern wie Höfi oder sich im nihilistischen Trainingscamp befinden wie Smutek, kritische Stimmen aus einer anderen Generation, auf verlorenem Posten“⁵³³. Das Rechtssystem hat für Ada ausgedient, weil es die Ausführung von Gesetzen regelt, die niemand mehr für beachtenswert hält. Ada fordert die Richterin, die „ehrbare Dienerin eines toten Königs“⁵³⁴, auf, nachhause zu gehen, sie werde nicht mehr gebraucht. „Was die ‚Frau ohne Eigenschaften‘ fordert, ist eine temporäre Narrenfreiheit, bis die Kundschafter der neuen Lebensform aus dem nihilistischen Vakuum des spieltheoretischen Experimentierstadiums eine neue Existenzform herausgelöst haben.“⁵³⁵ Was bei Ada allerdings völlig fehlt, ist der schöpferische Geist, der dem Übermenschen eigen ist. Fink beschreibt den Übermenschen als den „schöpferisch spielenden, den Werte=Setzenden, den Wollenden eines großen Willens,

⁵²⁷ Spieltrieb, S. 277

⁵²⁸ Vgl. Steindorfer (2008), S. 227

⁵²⁹ Vgl. ebd., S. 230

⁵³⁰ Spieltrieb, S. 375

⁵³¹ Vgl. Steindorfer (2008), S. 230

⁵³² Spieltrieb, S. 550

⁵³³ Steindorfer (2008), S. 230

⁵³⁴ Spieltrieb, S. 550

⁵³⁵ Steindorfer (2008), S. 231

der sich ein Ziel setzt, der einen neuen Entwurf wagt“⁵³⁶. Dieser Wille fehlt Ada vollends, sie meint: „Wir wollen unsere Ruhe.“⁵³⁷ Auch wenn Ada sich also zu einem neuen Menschenschlag zählt, der gerade erst erwacht, so ist damit wohl nicht der Übermensch gemeint. Es scheint zwar angedeutet, dass die Menschen in der Evolution wieder ein Stück weiter gehen werden, doch gehe es nur mehr darum, „die letzten Reste eines an verbindlichen Werten orientierten Gemeinschaftssinns zu zertrümmern“⁵³⁸. Nicht neue oder andere Werte sollten geschaffen werden, sondern die fehlende Existenz von Werten und der fehlende Anspruch daran akzeptiert werden.

Dass sie dabei schon weiter sind als Nietzsches letzte Menschen, die Nihilisten, soll die Bezeichnung für Ada und Alev nahelegen, die sich selbst die „Urenkel der Nihilisten“⁵³⁹ nennen. Während die Nihilisten noch etwas hatten, an das sie nicht glauben konnten, haben die Urenkel der Nihilisten nichts mehr, an das sie *nicht* glauben können, weil es keine Werte mehr gibt und man diese daher auch nicht negieren kann. „Die Nihilisten glaubten immerhin, dass es etwas gebe, an das sie NICHT glauben konnten.‘ Wir [...] sind die Urenkel der Nihilisten.“⁵⁴⁰ Es fehlt den Urenkeln zwar eindeutig an (neuen) Werten, sodass auch Alt meint, dass „aus dem sinnlosen Kreislauf der ewigen Wiederkehr des Gleichen nicht etwa die *Übermenschen* hervorgegangen“⁵⁴¹ sind. „Alle Werte, das ist die Botschaft von Juli Zehs Roman, sind nicht einfach komplett umgewertet worden, sondern sie existieren nicht.“⁵⁴² Die entfernte verwandtschaftliche Beziehung deutet an, dass sich Ada und Alev vom gewöhnlichen Nihilismus verabschiedet haben und in eine neue Stufe eingetreten sind. Letzte Menschen im Sinne Nietzsches sind sie also keinesfalls mehr. Während Alev im Kontext des Übermenschen zu sehen ist, für den Regeln und Gesetze nur mehr im Spiel Gültigkeit besitzen, könnte die Bezeichnung „Urenkel“ im Falle Adas andeuten, dass sie sogar schon den Status des Übermenschen überwunden bzw. diese Phase ausgelassen hat und eine Generation vertritt, die das Schaffen von Werten schon nicht mehr zum Ziel hat.

Ada selbst behauptet, den Status des Übermenschen niemals erreichen zu können. Sie benutzt für sich – und an dieser Stelle wird explizit auf Nietzsche verwiesen – Zarathustras Bild der drei Verwandlungen:

„Das Kamel war schon tot, bevor ich auf die Welt gekommen bin. Ich wurde als Löwe geboren, bin als Löwe groß geworden und werde als Löwe müde, lang vor der Zeit. Die Hoffnung, es

⁵³⁶ Fink, Eugen: Nietzsches Philosophie. Stuttgart u.a.: Kohlhammer ⁶1992 (= Urban-Taschenbücher, Band 45), S. 74

⁵³⁷ Spieltrieb, S. 551

⁵³⁸ Steindorfer (2008), S. 231

⁵³⁹ Spieltrieb, S. 309

⁵⁴⁰ Ebd., Hervorhebung im Original

⁵⁴¹ Alt (2009), S. 373, Hervorhebung im Original

⁵⁴² Ebd.

zum Kind zu bringen, hat nie wirklich in mir gelebt.“ / Die Mutter verstand nicht, schob es auf die Pubertät und hörte nicht, wie Ada „Das-hat-mit-Nietzsche-zu-tun“ murmelte, [...].⁵⁴³

Hier wird dem Leser der Hinweis auf Nietzsche gegeben, während die Mutter die Aussage nicht versteht und Adas Anwandlungen der Pubertät zurechnet.

Das Kapitel über die drei Verwandlungen nimmt in „Also sprach Zarathustra“ ebenso eine zentrale Stellung ein, da hier der Weg zum Übermenschen symbolhaft dargestellt wird. Die drei Verwandlungen vollziehen sich wie folgt:⁵⁴⁴

Die erste Stufe wird durch das Kamel dargestellt. Das Kamel ist beladen mit tradierten Wertevorstellungen. Hier ist der Glaube an Gott noch da. Der Mensch wird als Kamel von einem „Du-sollst“⁵⁴⁵ regiert. Darauf folgt die Verwandlung zum Löwen, der das „Du sollst“ mit „Ich will“⁵⁴⁶ bekämpft.

Die zweite Phase, die des Löwen, steht für die nihilistische Krise, die mit dem Überbordwerfen aller vermeintlichen Wahrheiten, insbesondere des Glaubens an Gott oder an eine verbindliche Moral, einhergeht. Vorherrschend in dieser Phase sind Welt- und Selbstekel, aber auch Freiheit im Wissen, keinem Irrglauben mehr anzuhängen.⁵⁴⁷

Der Mensch handelt in dieser Phase aber noch nicht schöpferisch, weil er keine neuen Werte schafft, sondern nur alte bekämpft. „Neue Werthe schaffen – das vermag auch der Löwe noch nicht: aber Freiheit sich schaffen zu neuem Schaffen – das vermag die Macht des Löwen.“⁵⁴⁸

In der dritten Phase wird man zum Kind bzw. Übermensch. „Unschuld ist das Kind und Vergessen, ein Neubeginnen, ein Spiel, ein aus sich rollendes Rad, eine erste Bewegung, ein heiliges Ja-sagen.“⁵⁴⁹ Der Spielgedanke ist hier elementar. Das Spiel dient als Bild für das „eigentliche und ursprüngliche Wesen der Freiheit als eines Entwurfs neuer Werte und Wertwelten“⁵⁵⁰. Der Mensch ist in dieser Phase endlich schöpferisch und schaffend. Er erfindet die Welt neu, „er verhält sich ursprünglich zu allen Dingen, er setzt neu alle Maße und Gewichte, er richtet das Menschenleben im ganzen neu ein“⁵⁵¹. Dem Kind/Übermenschen geht er nicht nur um „Selbsterhaltung“⁵⁵², sondern um „Selbststeigerung“⁵⁵³. Um diese Phase

⁵⁴³ Spieltrieb, S. 373

⁵⁴⁴ Vgl. Safranski (2000), S. 287f, Fink (⁶1992), S. 79, Steindorfer (2008), S. 223/224, Also sprach Zarathustra, S. 29

⁵⁴⁵ Also sprach Zarathustra, S. 30

⁵⁴⁶ Ebd.

⁵⁴⁷ Steindorfer (2008), S. 224

⁵⁴⁸ Also sprach Zarathustra, S. 30

⁵⁴⁹ Ebd., S. 31

⁵⁵⁰ Fink (⁶1992), S. 71

⁵⁵¹ Ebd., S. 74

⁵⁵² Safranski (2000), S. 291

⁵⁵³ Ebd.

zu erreichen, braucht man den Willen zur Macht und dieser ist in allen angelegt: „Wo ich Lebendiges fand, da fand ich Willen zur Macht [...]“⁵⁵⁴

Ada positioniert sich innerhalb dieser Verwandlungen beim Löwen. Sie behauptet, auch niemals etwas anderes gewesen zu sein und niemals etwas anderes werden zu können. Diese Aussage Adas ist allerdings äußerst fragwürdig. Bones meint, dass der Löwe nach Adas und Alevs Philosophie bereits überflüssig geworden ist.⁵⁵⁵ Wo es keine Werte mehr gebe, könnten sie auch nicht mehr bekämpft werden.⁵⁵⁶ Auch wenn es diese Werte zwar in der Generation Ada und Alev nicht mehr gibt, sind sie in Form von Höfi und Smutek aber noch vertreten und können insofern noch bekämpft werden. Alev und Ada versuchen ja gerade, tradierte Moralvorstellungen in Smutek auszulöschen. Bones fragt aber auch, ob es überhaupt möglich sei, als Löwe geboren zu werden, da man automatisch Werte der Eltern übernehme.⁵⁵⁷ Dies trifft natürlich auch bei Ada zu, die ihre Weltanschauung zum Teil von ihrem Stiefvater, dem Brigadegeneral, übernommen hat. Er stellt fest, „dass der Apfel auch dann nicht weit vom Stamm fällt, wenn er gar nicht auf dem Baum gewachsen ist“⁵⁵⁸. Außerdem stammt Adas Bibliothek, aus deren Lektüre sie ihr Weltbild zu einem großen Teil zusammensetzt, vom Brigadegeneral und ihrem leiblichen Vater. Ada ist also vielleicht schon als eine Art Kamel auf die Welt gekommen, nur hat sie unübliche „Werte“ auf den Weg mitbekommen. Steindorfer wiederum hinterfragt Adas Aussage,⁵⁵⁹ weil sie bei Alevs Spiel mitmache, um „sich über alle verbindlichen gesellschaftlichen Regeln hinwegzusetzen“⁵⁶⁰. Da sie sich im Spiel entfalten wolle, habe sie vom Kind/Übermenschen schon sehr viel übernommen.⁵⁶¹ Doch gerade im Spiel hat Ada viel mehr vom Kamel, da sie sich Alev komplett unterwirft und ihm Folge leistet, sodass Höfi feststellt: „Du stehst im Bann unserer männlichen Sphinx. [...] Armes Kind. Du komische, kombustible, verlorene Seele.“⁵⁶² Ada weiß nicht, was kombustibel heißt und wehrt sich daher nicht gegen Höfis Aussage. Ein Löwe allerdings würde sich nicht für leicht entzündlich halten. Erst als Ada sich gegen Alev auflehnt und selbst die Spielfäden in die Hand nimmt, kommt das Kind in ihr zum Vorschein.⁵⁶³ Auch Ada macht also durchaus eine Verwandlung durch.

⁵⁵⁴ Also sprach Zarathustra, S. 147

⁵⁵⁵ Vgl. Bones (2007), S.13

⁵⁵⁶ Vgl. ebd.

⁵⁵⁷ Vgl. ebd.

⁵⁵⁸ Spieltrieb, S. 415

⁵⁵⁹ Vgl. Steindorfer (2008), S. 228

⁵⁶⁰ Ebd.

⁵⁶¹ Ebd.

⁵⁶² Spieltrieb, S. 204

⁵⁶³ Vgl. auch Bones (2007), S. 13/14

Desgleichen können die drei Verwandlungen an Smutek exemplifiziert werden.⁵⁶⁴ Er ist für Alev das perfekte Opfer, weil er alle drei Stadien durchlaufen kann. Alev glaubt daran, Smutek „zu seiner persönlichen Freiheit“⁵⁶⁵ verhelfen zu können. „Smutek wird das Aufkeimen dieses [menschlichen] Willens erleben, er wird wachsen und sich dem Druck entgegenstemmen.“⁵⁶⁶ Tatsächlich erfährt Smutek eine Wandlung. Zu Beginn befindet er sich in der Phase des Kamels. Er glaubt an tradierte Werte wie Freundschaft, Hilfsbereitschaft, Liebe, daran, dass es einen Sinn im Leben gibt.⁵⁶⁷ Er fühlt sich zwar oft zerrissen zwischen seiner deutschen und polnischen Identität, versucht aber aus Liebe zu seiner Frau, die Polen hasst, diese Zerrissenheit zu überwinden. Obgleich er an eine bessere Welt glauben möchte, meinte er, „dass das Glück des Menschen vor allem in der Abwesenheit von Elend bestand und es darüber hinaus wenig gab, dem man nachjagen konnte“⁵⁶⁸. Dass diese Eigenschaften Smuteks nicht mehr zeitgemäß sind, glaubt Alev ihm durch die Erpressung nahebringen zu können. Er will ihn zum Löwen und sogar zum Kind machen. Das Spiel soll ihm nicht nur die „Umwertung aller Werte“⁵⁶⁹, es soll ihm das Nichtvorhandensein von Werten lehren und ihm damit auch zu seiner persönlichen Freiheit verhelfen. In diesem Anspruch Alevs ist auch die Philosophie Sartres angesprochen, dessen existentialistischer Humanismus auf der Freiheit des Menschen aufgebaut ist. Für Sartre ist der Mensch zur Freiheit verurteilt.⁵⁷⁰ Verurteilt ist er, weil er sich seine Existenz nicht ausgesucht hat, frei ist er, weil er die Verantwortung für all seine Handlungen trägt.⁵⁷¹ Der Mensch muss seine Entscheidungen treffen und ist seinen Mitmenschen gegenüber stets verantwortlich:

Freiheit und Geworfenheit, Entwurf und Faktizität sind in unserer Existenz miteinander verklammert und machen für Sartre zugleich auch die Rechtfertigungslosigkeit unseres Daseins aus, ohne uns damit aus der Verantwortlichkeit zu entlassen. Denn diese Verantwortlichkeit verschärft sich nach Sartre, da es keinerlei präformierte Werte und Orientierungen mehr gibt; der Mensch ist in seiner Freiheit dazu genötigt, sich selbst zu erfinden, [...].⁵⁷²

Für Sartre hängen Situation und Freiheit stark zusammen, denn „[o]hne Bezug auf die Situation würde die Freiheit zu einer leeren Abstraktion verkümmern – sie wäre dann, je nach Betrachtungsweise, innere Freiheit oder bloße Indifferenz“⁵⁷³. Wir sind dadurch ständig dazu verdammt, uns für oder gegen etwas zu entscheiden. „Darum sind wir als zur Freiheit

⁵⁶⁴ Vgl. ebd., S. 15ff

⁵⁶⁵ Spieltrieb, S. 343

⁵⁶⁶ Ebd.

⁵⁶⁷ Vgl. Bones (2007), S. 16

⁵⁶⁸ Spieltrieb, S. 42

⁵⁶⁹ Safranski (2000), S. 312

⁵⁷⁰ Vgl. Kampits, Peter: Jean-Paul Sartre. München: C.H. Beck 2004 (= Beck'sche Reihe Denker), S. 31

⁵⁷¹ Vgl. ebd., S. 34

⁵⁷² Ebd.

⁵⁷³ Ebd., S. 54

Verurteilte auch gezwungen, uns zu wählen, uns unentwegt zu entwerfen und zu entscheiden. Wir haben nicht die Freiheit aufzuhören, frei zu sein, denn unsere Freiheit besteht im Wählen und nicht wählen heißt gleichfalls wählen.“⁵⁷⁴ Alev kreiert also eine Situation, durch die Smutek gezwungen wird, lebensverändernde Entscheidungen zu treffen. In der gegenwärtigen Gesellschaft der Beliebigkeit (die mit Freiheit verwechselt wird) ermöglicht erst die Erpressung zur Unmoral und die Gewöhnung daran die Möglichkeit zur Entscheidung. Erst indem Smutek klare Regeln von Alev vorgegeben werden, erhält er die Gelegenheit, sich dagegen aufzulehnen, die Möglichkeit, diese Regeln zu durchbrechen. Erst indem Smutek sich in einer Lage befindet, in der er sich zum Bösen gezwungen sieht, bekommt er die Chance zur freien Entscheidung, vor allem, da er in dem Moment, in dem er mit Ada schläft, jede gesetzliche und sittliche Regel gebrochen und er sich damit von „allen gesellschaftlichen Fesseln befreit“⁵⁷⁵ hat. Tatsächlich bekommt Smutek auch einen eigenen Willen. Er scheint plötzlich aktiv Entscheidungen zu treffen, der Geschlechtsverkehr mit Ada zum Beispiel wird zu einer freiwilligen Handlung, auch abseits der Kamera. Er verlässt seine Frau und schlägt Alev zusammen. An dieser Stelle taucht wieder das Lied von Evanescence auf, das Ada während ihres Gewaltakts gegen den sogenannten Staatsanwalt hört. Die Nähe zu Ada (aber natürlich auch Smuteks Hilferuf) wird damit angedeutet. Die Nähe zu Ada spürt er auch dadurch, dass er Ada erstmals richtig versteht. Nachdem er sich von allen gesellschaftlichen Zwängen befreit hat, handelt er so, wie Ada und Alev immer handeln: pragmatisch.

Der Pragmatismus hält uns davon ab, zu Verbrechern zu werden, oder macht uns zu solchen, wenn es nötig ist. Er legitimiert das Bestehen von Rechtssystem, Familie und Arbeit, er lässt uns nett sein und empfiehlt, sich ein angenehmes Äußeres zu erwerben. Nachdem wir uns aller Zwänge nach und nach entledigt haben, sorgt ein einziger Betreuer für uns: Pragmatismus. Du wirst schon sehen, Smutek, uns, den Entleerten, fehlt es wahrlich an nichts! / Smutek nickte am Steuer vor sich hin. Jetzt, in der Erinnerung, hatte er Ada zum ersten Mal richtig zugehört. Er hatte praktisch gehandelt.⁵⁷⁶

Smutek gelangt also tatsächlich zu seiner persönlichen Freiheit und hat nun die Möglichkeit, sich selbst (neu) zu erfinden. Er scheint in Ansätzen auch einen eigenen Willen zu entwickeln. Es wurde allerdings schon angedeutet, dass Ada mit Smuteks brutaler Reaktion kalkuliert hat, wodurch gerade hier das Bild eines befreiten Smutek wieder gebrochen ist. (Dazu kommt noch, dass eine Romanfigur natürlich nie einen eigenen Willen entwickeln kann, weil sie letztlich der Gewalt der Erzählinstanz unterliegt. Aber dies gilt für alle Romanfiguren.)

⁵⁷⁴ Ebd., S. 55/56

⁵⁷⁵ Bones (2007), S. 17

⁵⁷⁶ Spieltrieb, S. 515/516

Die Philosophie Nietzsches ist für die Protagonisten in „Spieltrieb“ von großer Bedeutung: Alev macht sich die Philosophie des Übermenschen zu eigen, um seinen Größenwahn zu nähren und seine Handlungsweise legitimieren zu können. Durch Ada wird angedeutet, dass eine neue Generation hervortritt. Die Ziele Nietzsches sind dabei aber nicht mehr ausschlaggebend, als Urenkel der Nihilisten hat sie bereits die Überwindung des Übermenschen im Sinn. Nicht neue Werte sollen in der neuen Generation hervorkommen, sondern die Nichtexistenz von solchen akzeptiert werden.

7. Albert Camus: „Der Mythos von Sisyphos“

Der letzte Satz aus Camus' Essay „Der Mythos von Sisyphos“, „Wir müssen uns *Sisyphos* als einen glücklichen Menschen vorstellen“⁵⁷⁷, wird in „Spieltrieb“ als Kalenderspruch von Ada zitiert⁵⁷⁸ und daher im inneren Kommunikationssystem erwähnt. Da auch Ada den Spruch nicht als Zitat Camus' erkennt, muss der Leser den Zusammenhang zu Camus selbst knüpfen. „Der Mythos von Sisyphos“ entstand 1942 gemeinsam mit den Texten „Der Fremde“ und „Caligula“.⁵⁷⁹ Die Absurdität des menschlichen Lebens diente Camus stets als Grundthema seiner Philosophie.⁵⁸⁰ Im Essay „Der Mythos von Sisyphos“ zeigt Camus das Absurde exemplarisch an der mythischen Figur des Sisyphos, der als von den Göttern auferlegte Strafe in der Unterwelt einen Felsbrocken auf einen Berg hinaufrollen muss. Sobald er oben angekommen ist, rollt der Stein wieder hinunter. Camus verwendete Sisyphos „als Schlüssel für die Deutung der ausweglosen Situation des modernen Menschen“⁵⁸¹.

Camus geht in seinem Denken von der Absurdität der menschlichen Existenz aus.⁵⁸² Der Mensch sucht fortwährend einen Sinn im Leben, doch schlägt er dabei fehl, weil sich die Welt „seinem Zugriff entzieht, ihm unverfügbar bleibt, sich ihm auf keine Weise an sich selber erschließt und damit seinen Sinnanspruch zurückweist“⁵⁸³. Es bleibt immer eine Diskrepanz „zwischen den menschlichen Bestrebungen und der Wirklichkeit“⁵⁸⁴, zwischen „den wirklichen Kräften des Menschen und den gesteckten Zielen“⁵⁸⁵. Nach Camus ist der Mensch von Mauern umgeben,⁵⁸⁶ die „ein Gefühl des Ekels, des Überdrusses, der Langeweile, in welchem sich bereits ein Mangel an Sinn ankündigt“⁵⁸⁷, hervorrufen.

Das alltäglich Gewohnte, Vertraute, Selbstverständliche wird brüchig und kann aus nichtigem Anlaß in sich zusammenstürzen. Der Mensch verliert den Halt und empfindet seine Welt

⁵⁷⁷ Camus, Albert: Der Mythos von Sisyphos. Ein Versuch über das Absurde. Mit einem kommentierenden Essay von Liselotte Richter. Hamburg: Rowohlt 1959, S. 101, Hervorhebung im Original

⁵⁷⁸ Vgl. Alt (2009), S. 401, FN 711

⁵⁷⁹ Vgl. Speck, Josef: Albert Camus: Die Grundantinomien des menschlichen Daseins. In: Grundprobleme der großen Philosophen. Philosophie der Gegenwart V. Jaspers, Heidegger, Sartre, Camus, Wust, Marcel. Hrsg. v. Josef Speck. 2., durchgesehene Aufl. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 1992 (= UTB für Wissenschaft 1183), S. 126-177, hier S. 134

⁵⁸⁰ Pieper, Annemarie (Hrsg.): Die Gegenwart des Absurden. Studien zu Albert Camus. Tübingen/Basel: A. Francke Verlag 1994 (= Basler Studien zur Philosophie 3), S. VII

⁵⁸¹ Vgl. Pieper, Annemarie: Camus' Verständnis des Absurden in *Der Mythos von Sisyphos*. In: Die Gegenwart des Absurden. Studien zu Albert Camus. Hrsg. v. Annemarie Pieper. Tübingen/Basel: A. Francke Verlag 1994 (= Basler Studien zur Philosophie 3), S. 1-15, hier S. 1

⁵⁸² Vgl. Speck (1992), S. 135 und Richter, Liselotte: Enzyklopädisches Stichwort. ‚Camus und die Philosophen in ihrer Aussage über das Absurde‘. In: Camus, Albert: Der Mythos von Sisyphos. Ein Versuch über das Absurde. Mit einem kommentierenden Essay von Liselotte Richter. Hamburg: Rowohlt 1959, S. 113-141, hier S. 113

⁵⁸³ Pieper (1994), S. 2

⁵⁸⁴ Richter (1959), S. 114

⁵⁸⁵ Ebd.

⁵⁸⁶ Vgl. Pieper (1994), S. 3

⁵⁸⁷ Ebd., S. 4

plötzlich als undurchdringlich, dicht, letztlich als feindselig – er stößt an Mauern, die ihn abweisen. Dahinter verschwindet die Welt, die sich seinem Sinnverlangen widersetzt.⁵⁸⁸

Diese Gefühle führen zur Feststellung, dass „das Leben absurd und hoffnungslos“⁵⁸⁹ ist. Sobald das Absurde erkannt ist, lenkt dies zur Frage, „ob das Leben sich lohne oder nicht“⁵⁹⁰, ob nicht der Selbstmord die einzige Lösung darstellt. Statt des Selbstmordes verlangt es Camus aber nach „Auflehnung“⁵⁹¹. Man kann dem Absurden zwar nicht entkommen, aber dagegen ankämpfen.⁵⁹² Es ist dabei nicht Ziel, einen Sinn zu finden, sondern im Gegenteil zu erkennen, dass es keinen Sinn im Leben geben muss. „Camus kehrt die übliche Sinnfrage geradezu um: das Problem ist für ihn nicht, ob das Leben einen Sinn haben müsse, um gelebt zu werden; im Gegenteil habe es den Anschein, als ob es umso besser gelebt werden könne, je weniger Sinn es habe;“⁵⁹³ Daraus ergibt sich der „bewußte Verzicht auf Hoffnung“⁵⁹⁴ und die „Gleichgültigkeit gegenüber der Zukunft“⁵⁹⁵. Ein solch hoffnungsloses Leben soll in Freiheit gelebt werden, so Camus.⁵⁹⁶ Camus verneint die Frage nach der Existenz Gottes, damit bestehen auch „nicht die Ideen der Sünde und Vorstellungen der Hölle“⁵⁹⁷, „auch keine Wertordnung“⁵⁹⁸. Es rückt „an die Stelle der Qualität die Quantität des Lebens“⁵⁹⁹. Der Mensch soll „intensiv“⁶⁰⁰ leben und „alle Möglichkeiten des Lebens erfassen“⁶⁰¹.

Frei ist der Mensch nur als revoltierender, d.h. im beharrlichen Festhalten an seinem Sinnanspruch und im Protest gegen die Unmöglichkeit seiner Erfüllung. Daher gilt es nach Camus, möglichst lange zu leben, denn solange er lebt, kann der Mensch gegen die Sinnlosigkeit seiner ausweglosen Lage protestieren, und in eben diesem ununterbrochenen, fortgesetzten Protest demonstriert er seine Freiheit und damit den Sinn seines Lebens. Er sieht dem Absurden ins Auge und hält ihm stand: je länger, desto besser.⁶⁰²

Da der Mensch dabei nur von sich selbst geleitet wird (und nicht etwa von Gott), hat er auch die Verantwortlichkeit für seine Handlungen zu bedenken.⁶⁰³ Es wird von einer „Anständigkeit (honnêteté), die keine Gebote braucht“⁶⁰⁴, ausgegangen.

⁵⁸⁸ Ebd.

⁵⁸⁹ Richter (1959), S. 114

⁵⁹⁰ Der Mythos von Sisyphos, S. 9

⁵⁹¹ Speck (1992), S. 142

⁵⁹² Vgl. Richter (1959), S. 115

⁵⁹³ Speck (1992), S. 141/142

⁵⁹⁴ Ebd., S. 142

⁵⁹⁵ Ebd.

⁵⁹⁶ Vgl. Richter (1959), S. 115

⁵⁹⁷ Ebd.

⁵⁹⁸ Ebd.

⁵⁹⁹ Ebd.

⁶⁰⁰ Speck (1992), S. 142

⁶⁰¹ Richter (1959), S. 115

⁶⁰² Pieper (1994), S. 9

⁶⁰³ Vgl. Speck (1992), S. 143

⁶⁰⁴ Ebd.

Camus nennt nun Sisyphos den „Held des Absurden“⁶⁰⁵. Sisyphos muss einen Felsbrocken immer und immer wieder einen Berg hinaufrollen. Diese Strafe haben ihm – im Unterschied zum absurden Menschen, der sich schuldlos in seiner absurden Situation befindet⁶⁰⁶ – die Götter auferlegt. Die Strafe liegt vor allem in der „Nutzlosigkeit und Sinnlosigkeit seines Tuns“⁶⁰⁷. Sisyphos kann sein Ziel niemals erreichen, kaum ist der Felsbrocken am Berg, rollt er auch schon wieder hinunter und die Marter beginnt von neuem.

Diese lineare Vorstellung eines geglückten, nach Maßgabe eines übergreifenden Sinns von Ziel zu Ziel schreitenden Lebens sollte die Strafe für Sisyphos zu einer unerträglichen Qual machen, nicht so sehr die körperliche Anstrengung als solche. Denn was ist für einen Menschen frustrierender als die Erfahrung, trotz größter Anstrengung sein Ziel nicht zu erreichen. Und geradezu entsetzlich wäre das Wissen darum, daß niemals je ein Ziel erreicht wird, daß jede noch so große Bemühung von vornherein zum Scheitern verurteilt und jeglicher mit dem Setzen von Zielen verbundene Sinnanspruch verfehlt ist.⁶⁰⁸

In den Fokus von Camus' Betrachtungen rückt Sisyphos während seines Abstiegs vom Berg. „Auf diesem Rückweg, während dieser Pause, interessiert mich Sisyphos.“⁶⁰⁹ Während seines Wegs zurück an den Fuß des Bergs erlebt Sisyphos „die Stunde des Bewußtseins“⁶¹⁰, in der er „das ganze Ausmaß seiner unseligen Lage“⁶¹¹ erkennt. Doch die Einsicht, „die seine eigentliche Qual bewirken sollte, vollendet gleichzeitig seinen Sieg. Es gibt kein Schicksal, das durch Verachtung nicht überwunden werden kann“⁶¹². Nach Pieper verwandelt sich bei Sisyphos „die *lineare* Vorstellung vom Sinn des Lebens in eine *zyklische*“⁶¹³. Er widersetzt sich den Göttern, indem er den Weg als Ziel ansieht.⁶¹⁴ „Darin besteht die verschwiegene Freude des Sisyphos. Sein Schicksal gehört ihm. Sein Fels ist seine Sache. Ebenso läßt der absurde Mensch, wenn er seine Qual bedenkt, alle Götzenbilder schweigen.“⁶¹⁵ Sisyphos' Glück liegt darin, dass er an seine Freiheit glaubt,

Freiheit hier verstanden als jener Sinnhorizont, den Sisyphos sich beim Abstieg eröffnet, indem er sich von allen den Bedingungen seines Tuns distanziert, die nicht er selbst gesetzt hat, und die zusammenhanglose Reihe seiner an sich selber betrachtet nutzlosen Taten als einen von ihm selbst gewollten und unbedingt bejahten Sinnzusammenhang begreift⁶¹⁶.

⁶⁰⁵ Der Mythos von Sisyphos, S. 99

⁶⁰⁶ Vgl. Pieper (1994), S. 12

⁶⁰⁷ Ebd., S. 13

⁶⁰⁸ Ebd.

⁶⁰⁹ Der Mythos von Sisyphos, S. 99

⁶¹⁰ Ebd.

⁶¹¹ Ebd.

⁶¹² Ebd.

⁶¹³ Pieper (1994), S. 13, Hervorhebungen im Original

⁶¹⁴ Vgl. ebd.

⁶¹⁵ Der Mythos von Sisyphos, S. 100, Hervorhebung im Original

⁶¹⁶ Pieper (1994), S. 15

So gelangt Camus zu der Feststellung: „Wir müssen uns *Sisyphos* als einen glücklichen Menschen vorstellen.“⁶¹⁷ Sisyphos ist glücklich, weil er die Absurdität seines Lebens erfasst hat und sich nun dagegen auflehnen kann.

In „Spieltrieb“ führt der Verweis auf Camus zu einer Sinnerweiterung, zu einem vertieften Verständnis von „Spieltrieb“, sofern man das Zitat erkennt. „In einer Ecke des Blatts stand ein merkwürdiger Spruch: Wir müssen uns Sisyphos als einen glücklichen Menschen vorstellen.“⁶¹⁸ Ada selbst tut dies nicht: „Sie hatte an Sisyphos nie anders als einen Idioten denken können.“⁶¹⁹ Dabei verkennt sie, dass Camus’ Ausführungen über das Absurde geradezu exemplarisch auf ihre Situation umgelegt werden können.

Die Beteiligten des Spiels sind von der Camus’schen absurden Mauer umschlossen, sie sehen keinen Sinn in ihrem Leben. Während Smutek einen Sinn in seinem Leben finden möchte, stellt Ada diesen Anspruch gar nicht erst. Doch beide machen sie bei Alevs Spiel mit, in der Hoffnung, eine Bedeutung in ihrem Leben zu finden. Das Spiel drückt ihre Sinnsuche aus, es ist die Auflehnung gegen das Absurde, gegen die Leere in ihrem Leben. Wie Camus’ absurder Mensch haben sie keine Hoffnung, keinen Glauben an die Zukunft, und Ada zumindest steht diesem Umstand gleichgültig gegenüber. Doch genau wie Sisyphos revoltieren sie gegen ihr Schicksal, das scheinbar ausweglos erscheint. Ada stellt während der Verhandlung Folgendes fest: „Sie sitzen heute über einer Gruppe glücklicher Menschen zu Gericht.“⁶²⁰ Nur wenn der Leser Camus’ Schlusssatz kennt, erschließt sich ihm diese Aussage vollends. Ada, Alev und Smutek sind sich des Absurden bewusst und haben sich dagegen aufgelehnt. Sie haben der Leere und Sinnlosigkeit entgegenzuwirken versucht, indem sie eine künstliche Situation geschaffen haben, in der ihre Handlungen von Bedeutung sind. Damit einher geht gleichzeitig eine „Akzeptanz des Absurden“⁶²¹: Das Spiel sollte nicht einen höheren Sinn erschaffen, sondern der Sinn lag schon im Spiel selbst begründet. Wie schon für Sisyphos war der Weg das Ziel. Das Spiel hat ihnen die Freiheit des absurden Menschen gegeben, die eigenen Taten in einen Sinnzusammenhang zu stellen.

⁶¹⁷ Der Mythos von Sisyphos, S. 101, Hervorhebung im Original

⁶¹⁸ Spieltrieb, S. 361

⁶¹⁹ Ebd., S. 362

⁶²⁰ Ebd., S. 547

⁶²¹ Alt (2009), S. 401

8. Fiktive Texte („Fliegende Bauten“, „Letters from the World“)

In „Spieltrieb“ gibt es zweimal Verweise auf andere Texte, die gar nicht existieren bzw. nur in der Diegese des Romans. Die Markierung dieser Texte erfolgt im inneren Kommunikationssystem: Das Werk „Fliegende Bauten“, das als pars pro toto für zeitgenössische Literatur fungiert, wird von Smutek gelesen; das Werk „Letters from the World“ wird von Alev erdacht, selbst in „Spieltrieb“ ist es also noch gar nicht geschrieben.

Smutek möchte sogenannte zeitgenössische Literatur lesen, um „kein Kulissenschieber [zu] sein und den Schülern vor modernem Bühnenbild einen Text [zu] präsentieren, dessen literarisches Konzept der Vergangenheit angehörte“⁶²². Er möchte über Gegenwartsliteratur die Gegenwart begreifen, deren Lebenskonzepte und Probleme, kurz Adas und Alevs Welt. Er findet sich aber in dieser Literatur, genau wie in der Gegenwart per se, nicht zurecht, kann die gegenwärtigen Entwicklungen nicht erfassen.

Er hätte sich von seinem Kurs erklären lassen müssen, wovon diese Texte handelten und was sie bedeuten wollten, er hätte als einzelner Schüler dreißig kleinen Lehrern gegenübergestanden. Dazu fehlte ihm die Nervenkraft. Er wollte nicht ahnen dürfen, er wollte wissen dürfen. Das Buch, in dem er gelesen hatte, hieß *Fliegende Bauten*, [...].⁶²³

Zeh gibt auch eine kurze Leseprobe aus Smuteks Lektüre wieder. Damit schafft sie einen Text im Text, der nicht nur Smutek, sondern auch dem Leser die Problematik der Generation „Ada und Alev“ näherbringen soll. Es handelt sich bei „Fliegende Bauten“ eindeutig um sogenannte „Popliteratur“, die auch gerne der (von Zeh in „Spieltrieb“ mitverhandelten) Postmoderne zugeschlagen wird, und einige Kennzeichen dieser Literatur treffen auch auf „Spieltrieb“ zu. Alt erklärt in ihrem Werk „Zeitdiagnosen im Roman der Gegenwart“, in dem sie Ellis’ „American Psycho“, Houellebecqs „Elementarteilchen“ und einige deutsche Romane der Gegenwart, darunter auch „Spieltrieb“, untersucht, einige Kennzeichen der Popliteratur. Die Nennung und Aufzählung von Markennamen ist ein typisches Merkmal, wobei dies „allerdings nicht der Herstellung eines *Markenkompendiums*“⁶⁷ [dient], sondern der Darstellung einer Welt, in der die Dinge nicht mehr an ihrem Gebrauchswert, sondern an ihrem Tauschwert gemessen werden“⁶²⁴. Sexualität spielt weiters eine große Rolle, allerdings von „Liebe oder Sympathie bereinigt“⁶²⁵, weswegen es oftmals zu pornografischen oder sadomasochistischen Szenen kommt. Sexualität ohne Liebe führt ja auch „Spieltrieb“ (zum Teil) vor, und auch Zehs jüngster Roman „Nullzeit“ zeigt Sexualität, stark verbunden mit

⁶²² Spieltrieb, S. 425

⁶²³ Ebd., S. 424, Hervorhebung im Original

⁶²⁴ Alt (2009), S. 25; Alt zitiert hier Illies, Florian: Generation Golf. Eine Inspektion, S. Fischer Verlag, Frankfurt am Main 2001, S. 154

⁶²⁵ Ebd.

Gewalt. Die popliterarischen Romane spielen zudem meist in der Großstadt und haben mit ihr zu kämpfen, einhergehend mit dem Phänomen der Massenkultur. Alt beruft sich hierbei auf Adorno und Horkheimer und ihre die Massenkultur definierenden Begriffe „Reproduktionsverfahren“⁶²⁶, „Standardisierung“⁶²⁷ und „Serienproduktion“⁶²⁸. Diese Standardisierung ist eng verknüpft mit dem Verlust des Ichs. „In engem Zusammenhang mit der Massenkultur ist, meiner Ansicht nach, der direkt proportional zur reflexiven Modernisierung verhaltende Entfremdungsbegriff zu sehen [...]“⁶²⁹ Alts Worte fassen die Sehnsucht des lyrischen Ichs von „Fliegende Bauten“ zusammen: „Die technisierte, physikalisierte – mithin rein materialistische Weltanschauung hat das Ich *frigidisiert* (Gottfried Benn) – [sic] und dies verunmöglicht den gemeinschaftlichen Zusammenschluss der vereinzelter Ichs.“⁶³⁰ Das Ich sehnt sich nach einem Wir, nachdem das Ich nur eine „psychologische, literarische oder ökonomische Fiktion“⁶³¹ sei. „Gebt mir eine Uniform, damit ich ‚wir‘ sein kann!“⁶³² Zu dieser Entfremdung kommt das Leben „aus zweiter Hand“⁶³³. Gemeint sind damit die starke Medialisierung eines jeden Geschehens und die Simulation im Sinne Baudrillards. Alt bezieht sich hier auf den Roman „American Psycho“, in dem die Hauptfigur Patrick Bateman seine Opfer filmt, während er sie vergewaltigt und umbringt. Für ihn ist es schwer, zwischen Realität und Fiktion zu unterscheiden, sein „Erleben [ist] durch und durch *filmisch* geprägt“⁶³⁴. Auch in „Spieltrieb“ spielt die Medialität eine Rolle, schließlich werden Smutek und Ada von Alev stets gefilmt und fotografiert. Außerdem wird die Erpressung nur durch die neuen Medien möglich. Letztlich gehört zur Popliteratur noch der „Post-Nihilismus“⁶³⁵, wie Alt bemerkt. Die gegenwärtige Literatur bzw. ihre Protagonisten verabschieden sich von (oft als christlich empfundenen) Werten und generell von einem religiösen Überbau. Wie auch in „Spieltrieb“ spielt dabei in vielen Romanen die Philosophie Nietzsches oder Schopenhauers eine große Rolle.⁶³⁶ Die Protagonisten verhalten sich jedoch teilweise sogar schon „post-philosophisch“⁶³⁷, sodass ihnen nur die Naturwissenschaft als letzte Instanz bleibt. „Diese gelangen aber bei der Herstellung eines Lebenssinns an ihre Grenzen. [...] Entsprechend stellt

⁶²⁶ Ebd., S. 30, Hervorhebung im Original

⁶²⁷ Ebd., Hervorhebung im Original

⁶²⁸ Ebd., Hervorhebung im Original

⁶²⁹ Ebd.

⁶³⁰ Ebd., S. 31

⁶³¹ Spieltrieb, S. 424

⁶³² Ebd.

⁶³³ Alt (2009), S. 32, Hervorhebung im Original

⁶³⁴ Ebd., S. 26, Hervorhebung im Original

⁶³⁵ Ebd., S. 43

⁶³⁶ Vgl. ebd., S. 46/47

⁶³⁷ Ebd., S. 46

sich das sich selbst, der Gemeinschaft und Gesellschaft entfremdete Individuum in all seiner Hoffnungs-, Ziel- und Sinnlosigkeit dar.“⁶³⁸ Diese naturwissenschaftliche Betrachtungsweise treffe auch auf Zehs Roman zu, so Alt. „Wie die *Elementarteilchen* trägt *Spieltrieb* durch die emotionslose Erklärung menschlichen Handelns anhand der mathematischen Spieltheorie naturalistische Züge.“⁶³⁹

Diese von Alt konstatierten Merkmale treffen zum Teil auf „Fliegende Bauten“ zu, wenn es um die Markennennung, die von Liebe entkoppelte Sexualität und die Entfremdung des Ichs mit dem Wunsch nach Gemeinschaft geht, zum Teil auch auf „Spieltrieb“ selbst. Dies vor allem in Bezug auf die post-nihilistische Geisteshaltung und die daran gekoppelte Sinnlosigkeit des Daseins und die (pornografische) Sexualität. So dient „Fliegende Bauten“ also auch als Erklärungsmuster für „Spieltrieb“. Wie eingangs bereits erwähnt, wird das Konzept „Fliegende Bauten“ in „Nullzeit“ wieder aufgegriffen und steht erneut für Identitätssuche.

Smutek kann diese Entwicklungen aber nicht (er)fassen, und so versteht er auch seine Lektüre nicht.

Aus Unschlüssigkeit schlug er den Begriff ‚Fliegende Bauten‘ im Duden-Lexikon nach und schrak zusammen wie unter einer unerwarteten Berührung, als er ihn tatsächlich fand. „Ein Rechtsbegriff“, stand dort. „Fliegende Bauten sind bauliche Anlagen, die geeignet und bestimmt sind, an verschiedenen Orten wiederholt aufgestellt und zerlegt zu werden.“⁶⁴⁰

Fliegende Bauten stehen in „Spieltrieb“ nicht nur für Heimatlosigkeit an sich, sondern auch für ideelle Heimatlosigkeit. Weil es keine übergeordnete moralische Instanz mehr gibt, lassen sich auch Werte, wie Häuser, jederzeit abbauen und wieder neu aufbauen – sie sind beliebig und austauschbar und zum Teil einfach nicht vorhanden. Sie sind, wie Smutek richtig bemerkt, „[O]hne Fundament“⁶⁴¹.

Seine Lektüre bringt Smutek ein Gespräch mit Ada in Erinnerung, die ihm rät, nicht mehr an der Vergangenheit festzuhalten, in der Smutek einen Sinn in seinem Leben sucht.

Ada riet ihm, sein altes Leben schleunigst abzulegen, so wie man sich beeilt, eine dicke Jacke loszuwerden, nachdem man ins Wasser gefallen ist. Wie aber sollte man sich von einer Sache befreien, an die er sich kaum noch erinnern konnte? Gehörte die Laufgruppe zu einem alten, einem neuen oder zu gar keinem Leben? Hatte er im alten Leben seine Arbeit geliebt? An Gott geglaubt? Ein Ziel gehabt? Ein Kind gewollt?⁶⁴²

Für Ada wehrt sich Smutek so gegen ihre Philosophie der Gleichgültigkeit und des Nichts, weil er einer anderen Generation und einer anderen Nation angehört, in der nach einem Sinn

⁶³⁸ Ebd.

⁶³⁹ Ebd., S. 63, Hervorhebung im Original

⁶⁴⁰ Spieltrieb, S. 425

⁶⁴¹ Ebd., S. 428

⁶⁴² Ebd.

im Leben noch gesucht wird. „Du kommst aus einer anderen Welt. Oder aus einer anderen Zeit. Du glaubst an ein Leben vor dem Tod.“⁶⁴³ Ada spricht damit nicht nur ein Generationsproblem an, sondern auch Smuteks polnische Herkunft. Aufgewachsen unter kommunistischer Diktatur, hat er Entwicklungen im Westen verpasst. Smutek will das allerdings nicht hören, er glaubt an eine pubertäre Phase und nicht an einen Wandel der Zeit.

„Geht es wieder um das ewige Thema? Um die Überlegenheit einer Post-Aufgeklärten gegenüber dem altmodischen Idealisten? Willst du wissen, worin deine Verblendung liegt? Du meinst, der *horror vacui* sei deine persönliche Erfindung. Was dir so endgültig erscheint wie ein Knick in der Geistesgeschichte, hat jeder kluge Mensch durchlitten. Es handelt sich um einen Ausgangspunkt, nicht um den Endpunkt des Denkens.“⁶⁴⁴

Smutek versucht Ada klarzumachen, dass auch er manchmal am Sinn des Lebens zweifelt(e), jedoch nicht daran verzweifelt. Er sagt dies mit den Worten des polnischen Dichters Julius Slowacki (1809-1849), wie Ada sogleich erkennt. Erneut fungiert Literatur als Ausdrucksmittel für Empfindungen. Smutek setzt sozusagen dem Zeitgenössischen, setzt Ada ein Gedicht aus vergangener Zeit entgegen, um der neuen Sinnlosigkeit des Lebens alte Werte gegenüberzustellen.

Simulation und Medialisierung sind auch die richtigen Schlagwörter in Bezug auf „Letters from the World“ – einen Roman, den Alev schrieb, wollte er Schriftsteller werden. Er würde von einer jungen Frau handeln, die sich in einen Mann verliebt. Während er schon viele Städte und Länder gesehen hat, hat sie ihr Leben in einer kleinen Stadt verbracht. Um ihn zu beeindrucken, behauptet sie, eine Weltreise zu machen und schickt ihm aus den verschiedenen Städten E-Mails. Tatsächlich ist sie zuhause und holt sich ihre Eindrücke aus dem Internet.

„Mit einer Standleitung zum Internet und einem Atlas der *New World Edition* auf dem Bett. Mein Roman würde aus den Briefen bestehen, in denen sie dem Geliebten von ihren Abenteuern erzählt. Eine Stadt nach der anderen richtet sich auf, wie sich in Pop-up-Kinderbüchern die Kulissen entfalten.“⁶⁴⁵

Die Medialisierung wird angesprochen, da erst das Internet es möglich macht, diese Erlebnisse nur zu simulieren. Während grundlegende Gegensätze überall gleich seien und damit eine Konstante bildeten, stelle das Internet die restlichen Informationen bereit. „Eins ist überall gleich, und das sind die Unterschiede. Stadt und Land, Arm und Reich, Liebe und Hass, Mörder und Gemordete. Hat man erst einen Ausgangspunkt, kann man den Rest errechnen. Heutzutage müssen wir nicht mehr wegfahren, um von der Welt zu erzählen.“⁶⁴⁶

⁶⁴³ Ebd.

⁶⁴⁴ Ebd., S. 429, Hervorhebung im Original

⁶⁴⁵ Ebd., S. 377, Hervorhebung im Original

⁶⁴⁶ Ebd.

Damit spricht Alev auch wieder den naturalistischen Charakter des menschlichen Handelns an, das sich „errechnen“ und kalkulieren lasse. Noch etwas wird angesprochen, das auch Alt als kennzeichnend für die Gegenwartsliteratur deklariert, und zwar die Bedeutsamkeit von Erlebnissen, die immer groß inszeniert sein müssen: „Erlebnisse [...] sollen immer auch *Events*, große und besondere Ereignisse, darstellen.“⁶⁴⁷ Trotzdem, so Alt, hat es mehr Bedeutung, wenn die Erlebnisse nicht tatsächlich erfahren werden, sondern Simulationscharakter haben. „Je mehr das Erlebnis vom Charakter der Medialität durchdrungen ist, desto authentischer wird es empfunden. Die Protagonisten ziehen Musik-Videos den entsprechenden Live-Auftritten vor, die Pornographie der sexuellen Zweisamkeit [...].“⁶⁴⁸ Auch Alevs Protagonistin könnte sich ja tatsächlich auf Weltreise begeben, es reicht ihr aber die Inszenierung.

An „Fliegende Bauten“ und „Letters from the World“ sollen gegenwärtige Erscheinungen für Protagonisten und Leser erläutert werden. Zeh fingiert an dieser Stelle Intertextualität, um sich der Ideen metaphorisch zu bedienen.

⁶⁴⁷ Alt (2009), S. 32, Hervorhebung im Original

⁶⁴⁸ Ebd., S. 32/33

9. „Die Bibel“

Erzählungen und Gleichnisse aus der Bibel dienen und dienen immer wieder als Prätext. Man kann zum einen davon ausgehen, dass Leser die Verweise auf Bibelstellen erkennen. Zum anderen hat die Bibel prägende Bilder, Motive und Werte überliefert. Mit Verweis auf die Bibel können somit Strukturen erklärt und in ein Spannungsverhältnis mit aktuellen Entwicklungen gesetzt werden.

Auch Zeh bedient sich in ihren Metaphern der Bibel. Das „Kritische Lexikon der Gegenwartsliteratur“ weist zum Beispiel darauf hin, dass schon die Namen von Ada und Alev einen Verweis auf die Bibel implizieren – eine Markierung erfolgt hier also im äußeren Kommunikationssystem. Die Namen Ada und Alev seien Anspielung auf Adam und Eva, nur mit vertauschten Rollen. „Aus Adam wurde Ada, aus Eva Alev, der fehlende Buchstabe des einen kehrt bei anderen wieder, nur um eine Stelle verrückt im Alphabet (l/m). Aus männlich wurde weiblich und vice versa. Eine totale Verkehrung schon der poetischen Namensgebung, [...]“⁶⁴⁹ Alev nimmt den Platz der biblischen Eva ein, wenn er Ada, den biblischen Adam, vom Baum der Erkenntnis naschen lassen möchte. Es ist aber nicht die Unterscheidung von Gut und Böse, wie sie Adam und Eva erkennen. „Gott weiß vielmehr: Sobald ihr davon esst, gehen euch die Augen auf; ihr werdet wie Gott und erkennt Gut und Böse.“⁶⁵⁰ Darüber seien die Menschen laut Alev längst hinaus. Es wird zwar nach wie vor zwischen Gut und Böse unterschieden, jedoch in dem Wissen, dass „sie ein Ganzes sind“⁶⁵¹. Es sind nun andere Gegensätze, die das Leben bestimmen, und zwar der Gegensatz von Nichts und Etwas – das möchte Alev Ada zeigen.

„[...] Vergiss den christlichen Satan. Mein Teufel ist nicht Anwesenheit von etwas, auch nicht von etwas Schlechtem, sondern dessen vollkommene Abwesenheit. Er ist *No-thing*, das Nichtvorhandensein einer Vorstellung von Richtig oder Falsch, ein leerer Zwischenraum. Die wahren Gegner heißen Nichts und Etwas.“⁶⁵²

Dieses Nichts möchte der Mensch zugunsten des Etwas bekämpfen, denn „das Fehlen von Gründen, von Sinn oder Zweck birgt den höchsten Schrecken“⁶⁵³. Alev geht davon aus, dass auch Ada dieses Nichts in sich trägt, und möchte es freilegen. „Vielleicht bist du schon auf ein *No-thing* gestoßen, auf eine Leerstelle, die dir nur auffallen könnte, wenn du wüsstest, was an diesem Platz bei anderen, sagen wir, bei normalen Menschen zu finden ist. Dafür muss

⁶⁴⁹ KLG („Juli Zeh“)

⁶⁵⁰ Genesis 3, 5. In: Die Bibel in der Einheitsübersetzung der Heiligen Schrift. Vollständige Schulausgabe. Hrsg. v. Interdiözesanen Katechetischen Fonds. Klosterneuburg: Verlag Österreichisches Katholisches Bibelwerk Klosterneuburg 1980, S. 19

⁶⁵¹ Spieltrieb, S. 232

⁶⁵² Ebd., Hervorhebung im Original

⁶⁵³ Ebd., S. 233

man die Menschen studieren.“⁶⁵⁴ Nach diesen Ausführungen Alevs stimmt Ada einem Spiel zu. Die Buchstabenverrückung könnte eine Anspielung auf den ergänzenden Charakter Adas sein. Nur durch sie schafft Alev es, seinen Spieltrieb auszuleben; Ada möchte Alev vervollkommen. „Etwas in ihr hatte längst beschlossen, das zu werden, was Alev suchte. Selbst wenn es *nichts* war.“⁶⁵⁵

Die Bibel wird auch herangezogen, um das aktuelle politische Geschehen, das die zeitliche Einordnung der Geschichte ermöglicht, zu deuten. Ada verwendet die Erzählung von David und Goliath aus dem Ersten Buch Samuel als Metapher für die Ereignisse rund um den 11. September dreimal. „Was ist am elften September passiert? [...] Am elften September hat David die Steinschleuder erfunden, aber warte ab, wie die Geschichte weitergeht.“⁶⁵⁶ Das Buch Samuel, 17 handelt vom Israeliten Samuel, der den Philister Goliath mit einer Steinschleuder tötet. Goliath ist der stärkste Mann der Philister, die die Israeliten zum Kampf auffordern. Nur David hat im Vertrauen auf die Hilfe Gottes den Mut, Goliath zu bekämpfen. Diese Erzählung dient Ada als Gleichnis im Kapitel „Amerikadebatte“⁶⁵⁷, in dem es um den Irakkrieg geht. Der Geschichtslehrer Höfi beginnt die Diskussion mit der Feststellung, dass Kriege immer Eroberungskriege seien, so auch der Irakkrieg.

Die hohe Politik, so Höfi, sei in letzter Konsequenz immer pragmatisch, während die Ideologie den außerstaatlichen Akteuren vorbehalten bleibe. Diese nenne man ‚Menschenrechtsschützer‘, ‚Umweltaktivisten‘ oder ‚Zivilgesellschaft‘, solange sie unblutig vorgehen, und ‚terroristische Netzwerke‘, wenn sie zu den falschen Mitteln griffen.⁶⁵⁸

Ada argumentiert, dass die USA bei der Rechtfertigung ihres militärischen Angriffs ein dramaturgisches Problem hätten, da die Struktur vorgeben würde, dass die Terroristen des 11. September im Recht seien. Diese Struktur ergebe sich aus Hollywoodfilmen und Bibel, der „Träger der amerikanischen Kultur“⁶⁵⁹. Beide Quellen bestünden aus Geschichten, in denen sich einige wenige, schwächere Rebellen mit wenig Chance auf Erfolg gegen einen Staat auflehnen und letztlich siegen, da sie die „gute Sache“ vertreten, und „beide Quellen lehren, dass David siegt und Mordor untergehen muss“⁶⁶⁰.

„Der Westen“, sagte sie, „hat in der Tat ein strukturelles Problem. Man könnte auch sagen: ein dramaturgisches.“ [...] „Guckt ihr keine Hollywoodfilme? Wer sind denn die Gefährten im Lord of the Rings? Sie marschieren als Einzelkämpfer gegen ein wohlorganisiertes, hochgerüstetes Staatswesen. Man könnte auch sagen: Sie sind Terroristen.“ [...] „Dann sage ich eben: Terroristen des Guten, wenn euch das besser gefällt. [...] Worauf es ankommt, ist die Form: Ein paar Insurgenten, die sich todesmutig ins Zentrum der Macht stürzen, sind nach den

⁶⁵⁴ Ebd., Hervorhebung im Original

⁶⁵⁵ Ebd., S. 235, Hervorhebung im Original

⁶⁵⁶ Ebd., S. 82

⁶⁵⁷ Ebd., S. 146

⁶⁵⁸ Ebd.

⁶⁵⁹ Ebd., S. 148

⁶⁶⁰ Ebd.

Gesetzen Hollywoods strukturell im Recht.“ [...] „Ich sage: todesmutig, zum Beispiel mit einem Flugzeug, ins Zentrum der Macht. Das ist David gegen Goliath, Luke Skywalker gegen den Todesstern. Panem et circenses!“⁶⁶¹

Auf der einen Seite werden hier durch den Vergleich mit der Bibel archaische Strukturen bloßgelegt. Literatur und Film werden auf der anderen Seite zur Folie des menschlichen Handelns. Ada und Alev werden danach selbst zu „Terroristen“, Einzelkämpfern, die dem System Schule und ihrem Repräsentanten, dem Lehrer Smutek, gegenüberstehen. Nach Adas Ansicht wären sie mit ihrem „Spiel“ strukturell im Recht. Laut Alev sind sie es aber vor allem deshalb, weil sie Gutes in Smutek hervorbringen möchten. „Er [Smutek] bekommt eine Chance zur Menschwerdung, und somit sind wir – sein Schöpfer.“⁶⁶²

⁶⁶¹ Ebd., S. 147/148

⁶⁶² Ebd., S. 343

10. Ödön von Horváth: „Jugend ohne Gott“

Ein Text, auf den in „Spieltrieb“ Bezug genommen wird, auf den im inneren Kommunikationssystem aber nicht verwiesen wird und der auch im äußeren Kommunikationssystem nur schwer aufzufinden ist, ist Ödön von Horváths Werk „Jugend ohne Gott“. Es sind Ulrich Greiner von der ZEIT⁶⁶³ und Brigitte Helbling von der Berliner Zeitung⁶⁶⁴, die in ihren Rezensionen die Anspielung auf Horváth ansprechen.

Es ist Horváths Metapher des Fisches für eine neue Generation der Jugend, der sich Juli Zeh bedient. „Jugend ohne Gott“ wird berichtet von einem Ich-Erzähler, dem Lehrer, der mit seiner Klasse ein Zeltlager besucht. Während des Aufenthalts ermordet der Schüler T seinen Mitschüler N. Horváth ging es in seinem Roman um die Darstellung einer verrohten, seelenlosen und unmenschlichen Jugend. Die Eigenschaftslosigkeit der Jugend kommt schon dadurch zum Ausdruck, dass die Schüler nur mit den Anfangsbuchstaben ihres Namens benannt werden – sie stehen nur mehr für einen (neuen) Zeitgeist. Horváth schrieb mit „Jugend ohne Gott“ (unter anderem) gegen den Nationalsozialismus an (der Roman erschien 1937), wobei Müller-Funk betont, dass die Geschichte als Kritik an Diktaturen im Allgemeinen, der Roman also auch als „fiktives Modell“⁶⁶⁵ verstanden werden kann. Da der Mörder T übrigens auch als dunkle Seite des Lehrers gelesen wird,⁶⁶⁶ als „eine Projektion seiner bösen, zu strafenden Ich-Anteile“⁶⁶⁷, diene „Jugend ohne Gott“ als Mahnung an den verrohten Menschen des Nationalsozialismus an sich und bezieht sich nicht nur auf die Jugend.

Die Jugendlichen in Horváths Roman zeichnen sich durch Gefühlskälte, „spöttische[r] Überheblichkeit und emotionale[r] Teilnahmslosigkeit“⁶⁶⁸ aus. Dazu kommt ein ausgeprägter Wissensdurst, es ist aber eine „Wissbegier ohne echtes Interesse oder eine irgendwie erkennbare Anteilnahme“⁶⁶⁹. „Aber wissen Sie, Herr Lehrer, der T ist entsetzlich wißbegierig, immer möchte er alles genau wissen, wie es wirklich ist, und er hat mir mal gesagt, er möchte es

⁶⁶³ Greiner (2004)

⁶⁶⁴ Helbling, Brigitte: Jugend ohne Gott. Juli Zehs halbwüchsige Monster lassen ihren „Spieltrieb“ zum Schulterror eskalieren. In: Berliner Zeitung, 3.2.2005, zitiert nach: <http://www.berlinonline.de/berliner-zeitung/archiv/.bin/dump.fcgi/2005/0203/literatur/0175/index.html> (29.9.2011)

⁶⁶⁵ Müller-Funk, Wolfgang: Faschismus und freier Wille. Horváths Roman *Jugend ohne Gott* zwischen Zeitbilanz und Theodizee. In: Krischke, Traugott (Hrsg.): *Horváths Jugend ohne Gott*. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1984, S. 157-179, zitiert nach: Kastberger, Klaus und Evelyne Polt-Heinzl: *Erläuterungen und Dokumente. Ödön von Horváth. Jugend ohne Gott*. Stuttgart: Reclam 2010, S. 109, Hervorhebung im Original

⁶⁶⁶ Vgl. Schröder, Jürgen: Das Spätwerk Ödön von Horváths. In: Ödön von Horváth. Hrsg. v. Traugott Krischke. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1981 (= suhrkamp taschenbuch 2005), S. 125-155, hier S. 137ff

⁶⁶⁷ Ebd., S. 136

⁶⁶⁸ Schlemmer, Ulrich: *Ödön von Horváth, Jugend ohne Gott. Interpretation von Ulrich Schlemmer*. 2., überarb. u. korr. Aufl. München: R. Oldenbourg Verlag 1993 (= Oldenbourg Interpretationen, Band 65), S. 68

⁶⁶⁹ Ebd., S. 69

gern sehen, wie einer stirbt.“⁶⁷⁰ Die Wissbegier des T gipfelt in einem Mord, vorerst beschränkt er sich aber auf Beobachtungen. (Hier zeigt sich auch, dass T eine Verkörperung des Lehrers darstellt, der anfangs auch nur eine Beobachterrolle einnimmt.⁶⁷¹) Die Beobachtungen erfolgen aber ohne jedes Mitgefühl oder Interessiertheit, Geschehnisse werden mit vom Willen der Erkenntnis getriebener Miene wahrgenommen. „Es ist der grausame Realismus des unbeteiligten Beobachters, der in dem Roman, durch die parabolische Kriminalgeschichte, als mörderisch entlarvt wird.“⁶⁷²

Spott und Hohn sind der Jugend dabei als einzige Gefühlsregungen geblieben. Die Anhäufung von Wissen dient ihnen nur, um es der Lächerlichkeit preisgeben zu können. Für diese letzten verbliebenden Eigenschaften wählte Horváth die Metapher des Fisches, der hier eben für Kälte und seelische Erstarrung steht.

„Die Buben lesen alles. Aber sie lesen nur, um spötteln zu können. Sie leben in einem Paradies der Dummheit, und ihr Ideal ist der Hohn. Es kommen kalte Zeiten, das Zeitalter der Fische.“ „Der Fische?“ „Ich bin zwar nur Amateurastronom, aber die Erde dreht sich in das Zeichen der Fische hinein. Da wird die Seele des Menschen unbeweglich wie das Antlitz eines Fisches.“⁶⁷³

Es ist diese Bedeutungsebene, die für „Spieltrieb“ auch Geltung besitzt. Ada und Alev scheinen aus dem Zeitalter der Fische zu stammen. Auch sie gehören zu einer „Jugend ohne Gott“, sie sind aber noch weiter, denn sie bestreiten bereits überhaupt das Vorhandensein einer Seele und befriedigen ihre Wissbegier eben durch Spielchen. In dem Spiel, das sie mit ihren Mitmenschen, insbesondere Smutek, spielen, geht es ihnen auch um Kalkulationen des menschlichen Verhaltens.

Juli Zehs Roman Spieltrieb ist ein Schülerroman, und die beiden Hauptfiguren, Ada und ihr Freund Alev, sind Fische. Mit dem kalten Auge des Verhaltensforschers beobachten sie, wie der von ihnen erpresste Sportlehrer Smutek in der Falle zappelt. Aber während Horváths Figuren versehrt sind vom Aussatz des Bösen und der Gottlosigkeit (er schrieb seinen Roman als Menetekel gegen den Nationalsozialismus), sind Ada und Alev über solche moralischen Fragen längst hinaus.⁶⁷⁴

Ada und Alev sind T nicht unähnlich. T ermordet seinen Mitschüler, um „alle Geheimnisse [zu] ergründen, aber nur, um darüberstehen zu können – darüber mit seinem Hohn“⁶⁷⁵. Ada und Alev verüben bloß gedanklichen Mord, es geht ihnen aber nur mehr darum, jegliches Gewissen abzulegen und das „Nichts“, das sie laut Alev in sich tragen, zugänglich zu machen.

„Das Nichts ist eine Bedrohung, der Verstand lernt schnell, es vor sich selbst zu verstecken. Du musst lernen, es freizulegen.“ [...] „Durch Gedankenspiele. Stell dir eine Leiche vor.“ Ada strengte sich an und erschuf einen Toten, der gleich am Ende ihrer ausgestreckten Beine auf

⁶⁷⁰ Horváth, Ödön von: Jugend ohne Gott. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1970 (= suhrkamp taschenbuch 17), S. 121

⁶⁷¹ Vgl. Schröder (1981), S. 136

⁶⁷² Ebd.

⁶⁷³ Jugend ohne Gott, S. 27

⁶⁷⁴ Greiner (2004)

⁶⁷⁵ Jugend ohne Gott, S. 154

dem Steinboden lag. Der Mann war Mitte vierzig und nur mit einer Unterhose bekleidet. Er war mit schwarzen Flecken gescheckt wie eine Kuh und musste schon lange dort liegen.⁶⁷⁶

Dass Ada zum Schlag der Fische gehört, wird durch zahlreiche Fischmetaphern angedeutet. Schon in der Volksschule wird die hochbegabte und gewalttätige Ada von den anderen Kindern separiert. „Während der folgenden Wochen verbrachte sie die Vormittage in einem verglasten Nebenraum des Klassenzimmers, wo sie die Aufgabe der jeweiligen Schulstunde in Minutenschnelle löste und danach blassbunte Tiefseefische malte, [...]“.⁶⁷⁷ Durch diesen Satz werden gleich zwei Interpretationsansätze möglich: Ada sitzt in einem *verglasten* Nebenraum, man könnte auch sagen, sie sitzt in einem Aquarium. Dazu malt sie Fische, eine Verwandtschaft oder Sympathie zu ihnen wird damit angedeutet. Das Bild des Aquariums, in dem Ada abgesondert von anderen schwimmt, verwendet auch Olaf einmal, der nicht zu ihr durchdringen kann und der sich damit als Nicht-Fisch deklariert – sowie dadurch, dass er Ada von ihrem (selbst-)zerstörerischen Verhalten abbringen will. „Ein paarmal hatte Olaf sie angesprochen und sich dabei gefühlt, als versuchte er, einem Fisch hinter der Glaswand des Aquariums per Zeichensprache das große Einmaleins beizubringen.“⁶⁷⁸

Smutek schließlich bezeichnet Ada, die letztlich scheinbar doch freiwillig und von Alevs Blicken entzogen mit Smutek schläft und ihm trotzdem keinerlei Gefühlsregungen entgegenbringt, konkret als Fisch: „Sie war stumm wie ein Fisch, kalt wie ein Fisch.“⁶⁷⁹ In diesem Sinne lässt sich eine frühere Stelle, an der Smutek zwar noch nicht in Adas und Alevs Spiel verwickelt ist, seine Aufmerksamkeit sich aber bereits auf Ada richtet, als neuerlicher Verweis auf Smuteks Verlangen nach Ada lesen: „Smutek und seine Frau feierten Weihnachten zu zweit vor einem kleinen Tannenbaum, beschaulich, bescheiden, umwölkt von Lebkuchen- und *Fischgeruch* und ein bisschen grundloser Traurigkeit.“⁶⁸⁰ Der Fischgeruch könnte auch als „Adageruch“ verstanden werden.

Zeh bedient sich durch die zahlreichen Anspielungen auf Fische einer Metapher Horváths, verändert diese aber in ihrer Bedeutung leicht. Es wird wieder auf einen neuen Zeitgeist angespielt, aber nicht mehr auf den verrohten (jugendlichen) Menschen im Nationalsozialismus, sondern auf postmoderne Entwicklungen. Die weltpolitischen Zustände spielen allerdings trotzdem eine Rolle. Die zeitliche Einordnung der Geschichte wird anhand des Irakkriegs und des Attentats in Madrid vorgenommen. Ada ist es, die am Schluss auf die

⁶⁷⁶ Spieltrieb, S. 258

⁶⁷⁷ Ebd., S. 15

⁶⁷⁸ Ebd., S. 74

⁶⁷⁹ Ebd., S. 481

⁶⁸⁰ Ebd., S. 105, Hervorhebung von Staud

Sinnlosigkeit im Leben in Anbetracht der menschlichen Verbrechen hinweist. An eine Seele als „der Sitz des Guten im Menschen“⁶⁸¹ kann Ada gar nicht mehr glauben:

Wo ist die Seele, wenn Deutsche in alle Himmelsrichtungen marschieren, um den halben Erdball mit Tod und Verderben zu belästigen? Wo ist sie, wenn Kinder Fußball spielen mit den abgetrennten Köpfen anderer Kinder? Ist die Seele der Ort, an dem das Gefühl, nicht aushalten zu können, was unsere Artgenossen begehen, neben der Fähigkeit sitzt, genau dasselbe zu tun?⁶⁸²

Es sind also die gleichen Erscheinungen, die in „Jugend ohne Gott“ und „Spieltrieb“ beschrieben werden, nämlich Seelenlosigkeit und Gefühlskälte, gepaart mit dem Interesse an menschlichem Verhalten, dem man durch Beobachtungen und Experimente, in diesem Fall Spielchen, auf den Grund geht. Es sind in beiden Werken die politischen und gesellschaftlichen Umstände, die dies in den Jugendlichen hervorbringen.

⁶⁸¹ Ebd., S. 545

⁶⁸² Ebd.

11. Edgar Allan Poe: „Der entwendete Brief“

Nachdem Alev die kompromittierenden Fotos von Ada und Smutek aufgenommen hat, möchte er sie – gesichert durch ein Passwort – auf die Homepage der Schule laden und krieert deshalb dort einen Ordner, in den er die Fotos lädt und den er „ReadMe“ nennt. „Auf der rechten Seite des geteilten Fensters erschien der Baum einer Verzeichnisstruktur. Alev erschuf einen neuen Ordner und taufte ihn ‚ReadMe‘. ‚So einfach‘, sagte er. ‚Fertig ist die Seemannstruhe.‘ ‚Nicht vergraben?‘ ‚Unnötig.“⁶⁸³ Alev geht nämlich davon aus, dass niemand einen Ordner öffnet, der ReadMe heißt. Diese Annahme, dass das offensichtlichste Versteck das Beste ist, hat er aus einem Text von Edgar Allan Poe. Um sicherzugehen, dass Ada und der Leser den Namen des Ordners verstehen, fragt er sie, ob sie Poe gelesen habe. „Du wirst noch begreifen, dass es das Zusammenspiel unserer Fähigkeiten ist, das uns unbesiegbar macht. Hast du übrigens Poe gelesen?“ ‚Sicher. Schon verstanden. Niemand guckt in ein Verzeichnis, das ReadMe heißt.“⁶⁸⁴ Ada und Alev bedienen sich also einer Idee, die sie aus der Literatur entnehmen; die Markierung erfolgt im inneren Kommunikationssystem. Es wird allerdings nur der Name eines (bekannten) Autors genannt, der Name des Textes wird nicht genannt, ebenso wenig wird der genaue Zusammenhang erläutert. Der Leser muss die Beziehung zum konkreten Text selbst setzen. Es handelt sich hier um Poes „Der entwendete Brief“ („The Purloined Letter“), eine Kurzgeschichte, die 1844 erschien und der noch zwei weitere Geschichten folgten, „The Murders in the Rue Morgue“ und „The Mystery of Marie Rogêt“.⁶⁸⁵ Der Detektiv Dupin wird vom Polizeipräfekten G. um Hilfe gebeten. Aus den königlichen Gemächern wurde ein Brief gestohlen, und zwar vom Minister D. Der Inhalt des Briefs verleiht dem Besitzer große Macht, und so soll der Brief so schnell wie möglich in die Hände des rechtmäßigen Eigentümers zurückgelangen. Die Polizei hat die Räumlichkeiten des Ministers bereits genauestens untersucht, doch ist der Brief nicht auffindbar. Der Rat von Dupin ist gefragt. Nachdem die Polizei auf Dupins Empfehlung hin noch einmal alle Zimmer des Ministers durchsucht und den Brief erneut nicht findet, statet Dupin dem Minister einen Besuch ab und entdeckt den Brief sofort. Der Brief war nämlich nicht säuberlich versteckt, sondern einfach achtlos in einem Kartenhalter zwischen einigen Visitenkarten platziert. Das auffälligste Versteck war das am wenigsten offensichtliche, wie Dupin erklärt, und von dieser Prämisse gehen auch Ada und Alev aus.

⁶⁸³ Ebd., S. 338

⁶⁸⁴ Ebd., S. 339

⁶⁸⁵ Vgl. Muller, John P./Richardson, William J. (Hrsg.): The Purloined Poe: Lacan, Derrida and Psychoanalytic Reading. Baltimore: The John Hopkins University Press 1988, S. IX

„Es gibt ein Rätselspiel“, sprach Dupin weiter, „das auf einer Landkarte gespielt wird; die eine Partei verlangt von der andern, daß sie ein gegebenes Wort finde – den Namen einer Stadt, eines Flusses, einer Provinz, eines Staates –, irgendein Wort, das in dem Durcheinander von Benennungen auf der Karte zu finden ist. Ein Neuling in diesem Spiel sucht gewöhnlich seine Gegner dadurch zu verwirren, daß er ihnen Namen von allerkleinster Schrift zu suchen gibt, der Erfahrene aber wählt solche Worte, die in großen Lettern von einem Ende der Karte zum andern laufen. Diese entgehen, gleich den übergroßen Plakaten und Schilderaufschriften in den Straßen, der Beobachtung infolge ihrer übertrieben großen Sichtbarkeit; und dieses physische Übersehen ist genau analog der Unachtsamkeit, mit der der Intellekt jene Erwägungen unbeachtet läßt, die zu aufdringlich und zu naheliegend selbstverständlich sind. Doch das ist eine Sache, scheint mir, die für das Begriffsvermögen des Präfekten zu hoch oder zu niedrig ist. Er hielt es nie für wahrscheinlich oder für möglich, daß der Minister den Brief aller Welt vor die Nase gelegt hätte, um eben auf diese Weise alle Welt von der Entdeckung fernzuhalten.“⁶⁸⁶

⁶⁸⁶ Poe, Edgar Allan: Der entwendete Brief, zitiert nach: <http://gutenberg.spiegel.de/buch/2262/1> (2.8.2012)

12. Juli Zeh: „Adler und Engel“

Juli Zeh kombiniert zwei Möglichkeiten, auf einen anderen Text Bezug zu nehmen, wenn sie eine Figur aus einem anderen Buch in „Spieltrieb“ auftreten lässt, und zwar eine Figur, die sie selbst geschaffen hat.

Ada und Alev unternehmen eine Reise ans Ijsselmeer, und in einem Lokal rückt ein Mädchen für kurze Zeit in Adas Aufmerksamkeit. Im Hintergrund erklingt das Lied „Jessie“.

Jessie, paint your pictures about how it's gonna be. Aus Gedränge und Rauchschwaden tauchte ein Mädchen auf, das noch jünger sein musste als sie selbst. Klar und starr wie ein Bilderrahmen umschloss Adas Blick dieses Gesicht, strohgelbes Haar umgab es wie Sonnenstrahlen. Ada sah kurz gekaute Fingernägel, die knallrot lackiert waren, leuchtend wie Marienkäfer ohne Punkte, und die zu zehnt aufstiegen, als das Mädchen sich mit beiden Händen die Strähnen aus der Stirn strich. Für eine Sekunde glaubte Ada, das Mädchen wolle sie begrüßen, sie mit sich ziehen, ihr etwas sagen. Jessie, you can always sell any dream to me. Dann drehte ein Junge sich um, er war in Alevs Alter, trug die Haare lang, dass sie ihm in schwarzen Spiralen über die Schultern fielen, und bewegte sich mit der verhaltenen Kraft eines Jagdtiers. Jessie!⁶⁸⁷

„Jessie“ heißt aber nicht nur das Lied, sondern auch eine Figur aus Zehs Werk „Adler und Engel“, die mit genau den gleichen Worten beschrieben wird wie in „Spieltrieb“. „Ihre Haare waren kurz und gelb und standen in alle Richtungen ab. Gleich auf den ersten Blick erinnerte mich ihre Frisur an Sonnenstrahlen.“⁶⁸⁸ Auch die Metapher des abhebenden Käfers für Jessies Fingernägel stammt aus „Adler und Engel“. „Jessie lackierte sich für diese Anlässe die Fingernägel, so dass sie sich wie zehn kleine runde rote Käfer von der Kopfstütze des Beifahrersitzes abhoben, die sie während der Fahrt umklammert hielt.“⁶⁸⁹ Der Junge, der mit Jessie unterwegs ist, scheint Shershah zu sein. Auch die Beschreibung seiner Person ist eine Anlehnung an „Adler und Engel“. „Sein Vater hatte ihm etwas Wichtigeres überlassen: dicke, schwarze Locken und orientalische Gesichtszüge, die den perfekten Rahmen abgaben für das Erbgut seiner weichen, glatten, französischen Mutter.“⁶⁹⁰ Die Metapher des Raubtiers lässt auch darauf schließen, dass es sich um Shershah handelt. „[...] ich wandte mich um und sah Shershah wie einen Panther an den Wänden entlangschleichen [...].“⁶⁹¹ (Alev trägt übrigens ähnliche Züge wie Shershah und so wie Shershah Jessie ins Verderben stürzt, ist auch Alev für Ada verhängnisvoll.) Jessie und Shershah unternehmen in „Adler und Engel“ ebenfalls eine Fahrt ans Ijsselmeer. „Danach fuhren wir ans Ijsselmeer, wo irgendjemand einen Bungalow besaß, und dort lag ich anderthalb Tage lang am Wasser, benebelt vom Kiffen und

⁶⁸⁷ Spieltrieb, S. 391

⁶⁸⁸ Adler und Engel, S. 62

⁶⁸⁹ Ebd., S. 96

⁶⁹⁰ Ebd., S. 66

⁶⁹¹ Ebd., S. 85

vom Plätschern der Wellen, und sah Jessie zu, die Figuren legte aus Kieselsteinen.“⁶⁹² Ada trifft also auf Jessie, doch ist Jessie zu diesem Zeitpunkt bereits tot.⁶⁹³ Es wird also das Zeitgefüge aufgehoben und die Glaubwürdigkeit der Geschichte infrage gestellt. Jessie könnte auch als Vorverweis auf das Ende der Geschichte dienen. Wer „Adler und Engel“ kennt, weiß, dass die Beziehung zwischen Shershah und Jessie nicht gut ausgeht, beide sterben letzten Endes. Jessie sagt also sozusagen die Zukunft voraus – auch wenn die Beziehung zwischen Ada und Alev nicht tödlich endet, so erfolgt doch eine Trennung. Der Auftritt von Jessie dient außerdem dem Spiel mit dem Leser, der den intertextuellen Verweis nur erkennen kann, wenn er das erste Werk der Autorin gelesen hat. Zeh stellt ihre Leser hier auf die Probe und „belohnt“ diejenigen, die ihren Roman aufmerksam gelesen haben.

⁶⁹² Ebd., S. 96

⁶⁹³ Vgl. auch Kraume, Anne: Verlorene Generation: Zwei Urenkel der Nihilisten, ein trauriger Deutschlehrer, ein Elitelymnasium und die Melancholie der Provinz: Juli Zeh geht ihrem „Spieltrieb“ nach und stellt die Frage nach dem Sinn des Lebens. In: taz, 6.10.2004, zitiert nach:
<http://www.taz.de/1/archiv/archiv/?dig=2004/10/06/a0246> (29.9.2011)

Fazit

„Und hiermit ist alles gesagt.“⁶⁹⁴

Zehs poetisches Schreiben – so die Prämisse dieser Arbeit – wird bestimmt vom Thema des Spiels. Im ersten Kapitel wurde gezeigt, dass dies nicht nur ihren großen Roman „Spieltrieb“, der das „Spiel“ ja schon im Titel trägt, betrifft, sondern auch die anderen Romane Zehs. Das Spiel, das schon beim Gedankenspiel der Autorin beginnt, wird auch auf die Ebene der Textualität, der Erzählerfiguren und der Handlung übergeführt.

Die Zeh'schen Protagonisten finden sich stets in einem (Macht-)Spiel wieder. In dieses Spiel hineingezogen wird auch der Leser, der sich dem Spiel der Autorin unterwerfen muss. Diese setzt verschiedene Verfahren ein, um den Leser herauszufordern oder ihn zu verunsichern. Zu diesen Verfahren gehört auch die Intertextualität, die Zeh bewusst einsetzt, um neue oder zusätzliche Bedeutungsebenen in ihren Texten zu eröffnen. Von Intertextualität wurde in dieser Arbeit nur gesprochen, wenn ein Autor sich bewusst und intendiert auf einen anderen Text bezieht und diese Bezugnahme eine Funktion hat. Nach diesem Ansatz wurde Zehs Roman „Spieltrieb“ untersucht. Es wurden verschiedene – von der Verfasserin dieser Arbeit beobachtete und für wichtig befundene – Prätexte analysiert, und zwar in Hinblick darauf, wie die Bezugnahme im Text vorgenommen wird und welche Funktion sie für „Spieltrieb“ einnehmen. Folgende Ergebnisse wurden festgehalten: Die Markierung der Verweise erfolgt sowohl im inneren als auch im äußeren Kommunikationssystem. Die Prätexte werden also teils von den Protagonisten selbst gelesen, erwähnt oder zitiert – wobei der Hinweis auf den Prätext nicht immer eindeutig ausfällt, sodass der Leser Anstrengungen unternehmen muss, um den Verweis zu erfassen –, teils werden die Verweise darauf dem Leser alleine gegeben. Zudem ist die Markierung unterschiedlich stark ausgeprägt; es sind also sowohl Anspielungen als auch wörtliche Zitate zu finden. In Hinblick auf die Funktionen konnte beobachtet werden, dass die Prätexte in ihrem Sinngehalt bestätigt sowie neue Bedeutungsebenen für „Spieltrieb“ eröffnet wurden. Die Verweise ermöglichen in „Spieltrieb“ konkret die Vorausschau auf zukünftige Ereignisse, geben genauere Auskunft über den Charakter von Protagonisten (auch über ihr Selbstbild hinaus) und über ihre Entwicklung und dienen den Protagonisten, die sich auf den Prätext berufen, als Basis für ihr Handeln und Denken. Ein durch die Prätexte eröffneter Schwerpunkt liegt auf der Veranschaulichung von aktuellen gesellschaftlichen Entwicklungen. Das Thema des Werteverlusts und des gesellschaftlichen Umbruchs wird auch über andere Texte aufgegriffen, die schon für ihre Wirklichkeit diese Tendenz

⁶⁹⁴ Spieltrieb, S. 566

proklamiert und verhandelt haben. Schließlich soll nochmals der Spielcharakter am Gebrauch der Intertextualität hervorgehoben werden. Nicht nur scheinen Verweise aus reiner Freude am Setzen, zum rein spielerischen Zweck, in den Text aufgenommen, sie sind auch selbst Spiel, kann sich die Autorin doch nie sicher sein, dass ihre Leser die Bezugnahme auch erkennen. Welche Anspielungen von den Rezipienten erkannt werden und wie sie interpretiert werden, hängt schließlich von den jeweiligen Leseerfahrungen ab.

Man kann „Spieltrieb“ auch ohne Kenntnisnahme der intertextuellen Verweise gewinnbringend lesen, doch führen sie zu einem vertieften Verständnis. Es werden für den Leser neue Bedeutungsebenen sowie Interpretationsspielräume eröffnet.

Zeh verwendete mit dem Gebrauch der Intertextualität ein für die Postmoderne charakteristisches Verfahren für ein der Postmoderne eigentümliches Sujet: Wie eingangs erwähnt, war „Spieltrieb“ für Juli Zeh ein Versuch, ein Gedankenspiel, eine mögliche Antwort auf die Frage, wie wohl der Mensch agiert, wenn er nicht mehr von Werten und Moralvorstellungen geleitet wird: „Also mich trieb wirklich mehr die Freude am Experiment, eben diesen Begriff des Werteverlusts, das jetzt mal fiktiv mit Substanz zu füllen und zu gucken, was für Menschen wären das denn, wenn das stimmen würde, dass wir keine Werte mehr haben?“⁶⁹⁵ Sie hat damit ein Thema aufgegriffen, das unsere postmoderne Gesellschaft schon länger beschäftigt. Wieviel Wahrheit bereits in Zehs Fiktion steckt, mag unterschiedlich wahrgenommen werden. Zeh selbst gibt jedenfalls an, zu glauben, „dass Werte oder Moral etwas sind, das im Menschen selbst verankert ist“⁶⁹⁶ und dass es damit „den Werteverlust eigentlich gar nicht geben kann“⁶⁹⁷. Das Problem sei nicht, dass sich die Gesellschaft nicht nach Werten sehne, sondern, dass es momentan keinen Konsens über verbindliche Werte gäbe; wir befänden uns ganz einfach in einer „Umbruchsituation“⁶⁹⁸, die es zu bewältigen gilt. Vielleicht tragen Romane wie „Spieltrieb“ ein Stück zu dieser Bewältigung bei, schärfen sie doch den Blick für aktuelle Erscheinungen, wie auch Ulrich Greiner von der ZEIT hofft. Er meint, Zehs „Spieltrieb“ „zeichnet mit Witz und Verstand ein helles Bild unseres dunklen Zeitalters. Wir kennen es ja kaum, weil wir darin leben. Mit Romanen wie diesem lernen wir es besser kennen“⁶⁹⁹.

⁶⁹⁵ Juli Zeh im Interview mit Pfister und Trost

⁶⁹⁶ Ebd.

⁶⁹⁷ Ebd.

⁶⁹⁸ Ebd.

⁶⁹⁹ Greiner (2004)

Literaturverzeichnis

Primärliteratur

Axelrod, Robert: Die Evolution der Kooperation. Übersetzt und mit einem Nachwort von Werner Raub und Thomas Voss. Studienausgabe. München: R. Oldenbourg Verlag ⁷2009 (= Scientia Nova)

Camus, Albert: Der Mythos von Sisyphos. Ein Versuch über das Absurde. Mit einem kommentierenden Essay von Liselotte Richter. Hamburg: Rowohlt 1959

Die Bibel in der Einheitsübersetzung der Heiligen Schrift. Vollständige Schulausgabe. Hrsg. v. Interdiözesanen Katechetischen Fonds. Klosterneuburg: Verlag Österreichisches Katholisches Bibelwerk Klosterneuburg 1980

Horváth, Ödön von: Jugend ohne Gott. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1970 (= suhrkamp taschenbuch 17)

Musil, Robert: Die Amsel. Bilder. Stuttgart: Reclam 1957

Musil, Robert: Der Mann ohne Eigenschaften. Hrsg. v. Adolf Frisé. Hamburg: Rowohlt 1970

Nabokov, Vladimir: Ada oder Das Verlangen. Aus den Annalen einer Familie. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt ¹²2010

Nietzsche, Friedrich: Sämtliche Werke. Kritische Studienausgabe in 15 Bänden. Band 4: Also sprach Zarathustra. Hrsg. v. Giorgio Colli und Mazzino Montinari. München: dtv 1980

Orwell, George: 1984. Harmondsworth: Penguin Books 1954

Poe, Edgar Allan: Der entwendete Brief, zitiert nach: <http://gutenberg.spiegel.de/buch/2262/1> (2.8.2012)

Zeh, Juli: Adler und Engel. München: btb ¹²2003

Zeh, Juli: Corpus Delicti. Frankfurt/Main: Schöffling & Co 2009

Zeh, Juli: Nullzeit. Frankfurt/Main: Schöffling & Co 2012

Zeh, Juli: Sag nicht ER zu mir. In: Zeh, Juli: Alles auf dem Rasen. München: btb ²2008

Zeh, Juli: Schilf. München: btb ⁵2009

Zeh, Juli: Spieltrieb. München: btb ¹¹2006

Sekundärliteratur

Alt, Constanze: Zeitdiagnosen im Roman der Gegenwartsliteratur. Bret Easton Ellis' *American Psycho*, Michel Houellebecq's *Elementarteilchen* und die deutsche Gegenwartsliteratur. Berlin: trafo 2009 (= Reihe ZeitStimmen – Band 9)

Anz, Thomas: Literatur und Lust. Glück und Unglück beim Lesen. München: dtv 2002

Arntzen, Helmut: Musil-Kommentar zu dem Roman ‚Der Mann ohne Eigenschaften‘. Band 2. München: Winkler 1982

Arntzen, Helmut: Robert Musil: Der Mann ohne Eigenschaften. In: Interpretationen. Romane des 20. Jahrhunderts. Band 1. Stuttgart: Reclam 1993, S. 195-235

Auffermann, Verena: Und der Mond sank auf den Grund der Sahneschüssel. In: Süddeutsche Zeitung, 28./29.7.2001

Bones, Inga: Jenseits von Gut und Böse? – Die Philosophie Friedrich Nietzsches in „Spieltrieb“ von Juli Zeh. München/Ravensburg: GRIN Verlag 2007

Boyd, Brian: Nabokov's *Invitation of a Beatitude*. Ann Arbor: Ardis Publishers 1985

Broich, Ulrich/Pfister, Manfred (Hrsg.): Intertextualität. Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien. Tübingen: Max Niemeyer Verlag 1985

Eco, Umberto: Nachschrift zum ‚Name der Rose‘. München: dtv⁴1986

Fink, Eugen: Nietzsches Philosophie. Stuttgart u.a.: Kohlhammer⁶1992 (= Urban-Taschenbücher, Band 45)

Freud, Sigmund: Der Dichter und das Phantasieren. In: Freud, Sigmund: Bildende Kunst und Literatur. Studienausgabe Bd. X. Hrsg. v. Alexander Mitscherlich u.a. Frankfurt/Main: Fischer 1982, S. 169-179

Frey, Hans-Jost: Der unendliche Text. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1990

Frisch, Max: Verantwortung des Schriftstellers. In: Moderna språk 3 (1978), S. 261-263

Fukuyama, Francis: Das Ende der Geschichte. Wo stehen wir? München: Kindler 1992

Haberland, Detlef: Juli Zehs Roman *Spieltrieb*. In: Der Hüter des Humanen. Festschrift für Prof. Dr. Bernd Balzer zum 65. Geburtstag. Hrsg. v. Edward Bialek, Marek Halub und Eugeniusz Tomiczek. Dresden u. Wroclaw: Neisse Verlag 2007, S. 269-290

Henning, Peter: Visionen vor dem Tode. In: Weltwoche, 23.8.2001

Iser, Wolfgang: Der implizite Leser. Kommunikationsformen des Romans von Bunyan bis Beckett. München: UTB 1979

Kampits, Peter: Jean-Paul Sartre. München: C.H. Beck 2004 (= Beck'sche Reihe Denker)

Krottendorfer, Kurt: Versuchsanordnungen. Die Krise der bürgerlichen Gesellschaft in Robert Musils „Drei Frauen“. Wien u.a.: Böhlau Verlag 1995 (= Literatur in der Geschichte. Geschichte in der Literatur, Band 35)

Luserke, Matthias: Robert Musil. Stuttgart/Weimar: Metzler 1995 (= Sammlung Metzler, Band 289)

Mehigan, Tim: Robert Musil. Stuttgart: Reclam 2001

Muller, John P./Richardson, William J. (Hrsg.): The Purloined Poe: Lacan, Derrida and Psychoanalytic Reading. Baltimore: The John Hopkins University Press 1988

Müller-Funk, Wolfgang: Faschismus und freier Wille. Horváths Roman *Jugend ohne Gott* zwischen Zeitbilanz und Theodizee. In: Krischke, Traugott (Hrsg.): Horváths *Jugend ohne Gott*. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1984, S. 157-179, zitiert nach: Kastberger, Klaus und Evelyne Polt-Heinzl: Erläuterungen und Dokumente. Ödön von Horváth. *Jugend ohne Gott*. Stuttgart: Reclam 2010

Neumann, Stefan: „Das Rauschen der Erdumdrehungen“. Popmusik bei Juli Zeh. In: Produktive Rezeption. Beiträge zur Literatur und Kunst im 19., 20. und 21. Jahrhundert. Hrsg. v. Lothar Bluhm und Achim Hölter. Tübingen: WVT 2010 (= Kleine Reihe Literatur – Kultur – Sprache, Band 6), S. 63-90

Pieper, Annemarie: Camus' Verständnis des Absurden in *Der Mythos von Sisyphos*. In: Die Gegenwart des Absurden. Studien zu Albert Camus. Hrsg. v. Annemarie Pieper. Tübingen/Basel: A. Francke Verlag 1994 (= Basler Studien zur Philosophie 3), S. 1-15

Pieper, Annemarie (Hrsg.): Die Gegenwart des Absurden. Studien zu Albert Camus. Tübingen/Basel: A. Francke Verlag 1994 (= Basler Studien zur Philosophie 3)

Pieper, Annemarie: „Ein Seil geknüpft zwischen Tier und Übermensch“. Philosophische Erläuterungen zu Nietzsches erstem „Zarathustra“. Stuttgart: Klett-Cotta 1990

Pütz, Peter: Nachwort. In: Musil, Robert: *Die Amsel. Bilder*. Stuttgart: Reclam 1957

Richter, Liselotte: Enzyklopädisches Stichwort. ‚Camus und die Philosophen in ihrer Aussage über das Absurde‘. In: Camus, Albert: *Der Mythos von Sisyphos. Ein Versuch über das Absurde*. Mit einem kommentierenden Essay von Liselotte Richter. Hamburg: Rowohlt 1959, S. 113-141

Rieck, Christian: *Spieltheorie. Eine Einführung*. 11. überarb. Aufl. Eschborn: Christian Rieck Verlag 2012

Saage, Richard (Hrsg.): *Hat die politische Utopie eine Zukunft?* Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1992

Safranski, Rüdiger: Nietzsche. Biographie seines Denkens. München/Wien: Hanser 2000

Schlemmer, Ulrich: Ödön von Horváth, *Jugend ohne Gott*. Interpretation von Ulrich Schlemmer. 2., überarb. u. korr. Aufl. München: R. Oldenbourg Verlag 1993 (= Oldenbourg Interpretationen, Band 65)

Schröder, Jürgen: Das Spätwerk Ödön von Horváths. In: Ödön von Horváth. Hrsg. v. Traugott Krischke. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1981 (= suhrkamp taschenbuch 2005), S. 125-155

Seljak, Anton: Intertextualität. In: Literaturtheorien des 20. Jahrhunderts. Hrsg. v. Ulrich Schmid. Stuttgart: Reclam 2010, S. 76-98

Speck, Josef: Albert Camus: Die Grundantinomien des menschlichen Daseins. In: Grundprobleme der großen Philosophen. Philosophie der Gegenwart V. Jaspers, Heidegger, Sartre, Camus, Wust, Marcel. Hrsg. v. Josef Speck. 2., durchgesehene Aufl. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 1992 (= UTB für Wissenschaft 1183), S. 126-177

Stadler, Clarissa: Tatort Gehirn. In: Volltext, 31.8.2007

Steindorfer, Eva: Frau ohne Eigenschaften. Juli Zehs Nihilismustheorie des 21. Jahrhunderts. In: Germanistische Mitteilungen. Zeitschrift für deutsche Sprache, Literatur und Kultur 67 (2008), S. 221-232

Traub, Rainer: Verkokste Kindheit. In: Der Spiegel 32 (2001)

Internet

Arnold, Ronny: Schreiben – so aufregend wie Extremsport. In: Buch, 27.5.2006, zitiert nach: <http://www.dw-world.de/dw/article/0,,1976573,00.html?maca=de-rss-reader-themen-369-rdf> (4.1.2011)

Dell, Matthias: Terror macht Schule. Juli Zeh sucht in ihrem neuen Roman „Spieltrieb“ an einem Gymnasium nach der Moral von der Geschichte. In: derFreitag, 8.10.2004, zitiert nach: <http://www.freitag.de/autoren/der-freitag/terror-macht-schule> (29.12.2012)

Eintrag „Zeh, Juli“ in Munzinger Online/KLG – Kritisches Lexikon zur deutschsprachigen Gegenwartsliteratur, <http://www.munzinger.de/document/16000000737> (abgerufen von Universität Wien Bibliotheks- und Archivwesen am 22.12.2012)

Finger, Evelyn: Das Buch der Stunde. Juli Zeh stellt sich den Staat als Gesundheitsdiktatur vor. In ihrer scharfsinnigen Zukunftsvision „Corpus Delicti“ ist der perfekte Körper das höchste Gut. In: Die ZEIT, 1.3.2009, zitiert nach: <http://pdf.zeit.de/2009/10/L-Zeh.pdf> (29.12.2012)

Greiner, Ulrich: Das Zeitalter der Fische. Juli Zeh stellt die Tradition der deutschen Schülertragödie auf den Kopf: Die Bestien sind nicht mehr die Lehrer, sondern die Schüler. In: Die ZEIT, 21.10.2004, zitiert nach: <http://www.zeit.de/2004/44/L-Zeh> (27.8.2012)

Helbling, Brigitte: Jugend ohne Gott. Juli Zehs halbwüchsige Monster lassen ihren „Spieltrieb“ zum Schulterror eskalieren. In: Berliner Zeitung, 3.2.2005, zitiert nach: <http://www.berlinonline.de/berliner-zeitung/archiv/.bin/dump.fcgi/2005/0203/literatur/0175/index.html> (29.9.2011)

Kraume, Anne: Verlorene Generation: Zwei Urenkel der Nihilisten, ein trauriger Deutschlehrer, ein Elitelymnasium und die Melancholie der Provinz: Juli Zeh geht ihrem

„Spieltrieb“ nach und stellt die Frage nach dem Sinn des Lebens. In: taz, 6.10.2004, zitiert nach: <http://www.taz.de/1/archiv/archiv/?dig=2004/10/06/a0246> (29.9.2011)

Schreiber, Mathias: Kinder des Nichts. Der zweite Roman von Juli Zeh, „Spieltrieb“, erkundet so bildhaft wie drastisch die Machtgelüste jugendlicher Teufel. In: Der Spiegel 41 (2004), zitiert nach: <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-32362290.html> (27.8.2012)

von Sternburg, Judith: Warum musste Emil sterben? Juli Zehs neuer Roman „Nullzeit“ ist zeitgenössisch und blitzgescheit, aber ein schwacher Psychothriller. In: Berliner Zeitung, 1.8.2012, zitiert nach: <http://www.berliner-zeitung.de/literatur/buchkritik--nullzeit--warum-musste-emil-sterben-,10809200,16762304.html> (13.8.2012)

Winkels, Hubert: Ein Mädchen auf dem Meeresgrund. Juli Zehs Roman ist eine komplizierte, sexuell aufgeladene Dreiecksgeschichte. In: Die ZEIT, 2.8.2012, zitiert nach: <http://www.zeit.de/2012/32/Juli-Zeh-Nullzeit> (13.8.2012)

Zeh, H. Dieter: Wozu braucht man „Viele Welten“ in der Quantentheorie? In: Physik ohne Realität: Tiefsinn oder Wahnsinn. Berlin/Heidelberg: Springer 2012, S. 27-44, zitiert nach: <http://www.rzuser.uni-heidelberg.de/~as3/VieleWelten.pdf> (11.6.2012)

Zeh, Juli: Zwischenruf. Zur Hölle mit der Authentizität! In: Die ZEIT, 21.9.2006, zitiert nach <http://www.zeit.de/2006/39/L-Literatur> (8.6.2011)

Interviews

Juli Zeh im Interview mit Michael Pfister und Monika Maria Trost in Sternstunde Philosophie, 17.3.2008: <http://www.videportal.sf.tv/video?id=c55da0ad-ea37-4d64-8f27-1d0c7fe0267a> (13.6.2011): Transkript von Katja Staud

Kässens, Wend: Das Große geschieht so schlicht. Unterwegs im Leben und Schreiben. Tankred Dorst, Brigitte Kronauer, Peter Kurzeck, Katja Lange-Müller, Clemens Meyer, Hanns-Josef Ortheil, Ingo Schulze, Wolf Wondratschek, Feridun Zaimoglu und Juli Zeh im Gespräch mit Wend Kässens. Hamburg: Corso 2011

Zeh, Juli und Thomas Geiger: Es geht immer um die Sprache. Ein Gespräch über Jura und Literatur. In: Sprache im technischen Zeitalter 44 (2006), S. 417-431

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Das Gefangenendilemma, S. 74

In: Axelrod, Robert: Die Evolution der Kooperation. Übersetzt und mit einem Nachwort von Werner Raub und Thomas Voss. Studienausgabe. München: R. Oldenbourg Verlag ⁷2009 (= Scientia Nova), S. 8

Zusammenfassung

Ausgehend von der These, dass den Werken von Juli Zeh auf formaler und inhaltlicher Ebene ein Spielmoment innewohnt und auch Juli Zeh selbst ihr Schreiben als Spiel auffasst, werden zuerst Zehs Romane „Adler und Engel“, „Schilf“, „Corpus Delicti“ und „Nullzeit“ auf ihren Spielcharakter hin untersucht. Als Ergebnis wird festgehalten, dass auf formaler Ebene unter anderem mit illusionsstörenden Mitteln gearbeitet wird, die Fiktionalität der Handlung hervorgehoben wird, mit Lesererwartungen gespielt wird und der Leser durch intertextuelle Verweise und Sprachspiele zu höherer Aufmerksamkeit herausgefordert wird. Auf inhaltlicher Ebene finden sich die Protagonisten in einem (Macht-)Spiel wieder, wobei unklar ist, welcher der Protagonisten die Oberhand im Spiel hat bzw. wann sich Spielsituationen umkehren. Der Hauptteil der Arbeit beschäftigt sich mit dem Roman „Spieltrieb“, da in diesem Werk Zehs die vorher genannten Spielkriterien am stärksten beobachtet werden können. Tatsächlich steht hier ein Spiel im Mittelpunkt der Handlung, geschaffen auf der Grundlage von spieltheoretischen Maximen. Das Spiel wird verstanden als Ausdruck des Werteverlusts unserer postmodernen Gesellschaft und als letztverbliebene Daseinsform, wenn keine anderen Regeln denn „Spielregeln“ mehr ordnungsstiftende Funktion in unserer Gesellschaft einnehmen. Auf formaler Ebene ist „Spieltrieb“ von intertextuellen Verweisen durchdrungen. Intertextualität wird in dieser Arbeit als Spielelement begriffen, da die Autorin mit der Leseerfahrung ihrer Rezipienten spielt. Aus diesem Grund befasst sich die Arbeit mit einigen (von der Verfasserin für das tiefere Verständnis von „Spieltrieb“ als wichtig empfundenen) intertextuellen Verweisen. Die Analyse des Romans stützt sich daher auf die Auflösung intertextueller Verweise und das Aufzeigen ihrer Funktionen. Nach einer kurzen Auseinandersetzung mit der Intertextualität als Verfahren, konzentriert sich die Arbeit auf die Bezugnahmen und Funktionen anderer Texte in „Spieltrieb“. Auf folgende Werke/Texte wird dabei eingegangen: „Ada oder Das Verlangen“ (Vladimir Nabokov), „Der Mann ohne Eigenschaften“ (Robert Musil), Liedertexte, „Die Evolution der Kooperation“ (Robert Axelrod), „Also sprach Zarathustra“ (Friedrich Nietzsche), „Der Mythos von Sisyphos“ (Albert Camus), „Fliegende Bauten“ (ein von Juli Zeh in der Diegese von „Spieltrieb“ erschaffener Roman), „Die Bibel“, „Jugend ohne Gott“ (Ödön von Horváth), „Der entwendete Brief“ (Edgar Allan Poe), „Adler und Engel“ (Juli Zeh).

Curriculum Vitae

Katja Staud
*10. Februar 1987 in Wien

Ausbildung:

seit September 2005	Studium der Deutschen Philologie an der Universität Wien
1997-2005	GRG 21 „Bertha von Suttner“ – Schulschiff Matura am 9. Juni 2005 mit Auszeichnung bestanden
1993-1997	Volksschule Dr. Albert Geßmannngasse

Berufstätigkeit:

seit Juni 2012	Bildungskarenz
Februar 2011-Juni 2012	Anstellung als Editor Print beim LexisNexis Verlag ARD Orac GmbH & Co KG
September 2010-Februar 2011	geringfügige Anstellung im Marketing beim LexisNexis Verlag ARD Orac GmbH & Co KG
August 2010	Praktikum im Marketing beim LexisNexis Verlag ARD Orac GmbH & Co KG
März 2010	Praktikum im Costumer Care beim LexisNexis Verlag ARD Orac GmbH & Co KG
Februar 2009-Juli 2009	geringfügige Anstellung beim Verein zur Förderung und Erforschung der antifaschistischen Literatur

Juni 2008-Jänner 2009

geringfügige Anstellung als
Lektoratsassistentin beim LexisNexis Verlag
ARD Orac GmbH & Co KG

März 2006-Juni 2008

geringfügige Anstellung als Verkäuferin bei
der Modekette Mango Handels GmbH

Frühjahr 2006

Engagement am Theater Freie Bühne
Wieden in der Produktion „Der Maler
Schiele von Tulln“

Winter 2004

Engagement am Theater Freie Bühne
Wieden in der Produktion „Talkshow“

2003

Tätigkeit als Rezensentin für das
Wissenschaftsmagazin SciQ