

Kreative Spiele literarischer Sinnhaftigkeit und Sinnlosigkeit bei Giuseppe Bonaviri und Paul Willems

Der niederländische Kulturanthropologe Johan Huizinga (*Homo ludens*, 1938), der das Spiel u. a. mit der Herstellung sozialer Beziehungen in Verbindung bringt,¹ und Roger Caillois (*Les jeux et les hommes*, 1957), der vier Formen des Spiels kennt,² sind sich darin einig, dass es sich beim Spiel um eine freiwillige Aktion und freie Handlungsweise handelt, die auf einem Selbstzweck basieren, d. h. zweckfrei sind, und insofern auf Alterität beruhen, als sie sich von dem gewöhnlichen Leben abheben.³ Stefano Ballerio zeigt diese Annahmen kritisch auf und erweitert seine Untersuchung über den Nexus zwischen Literatur und Spiel, indem er zusätzlich Rekurs nimmt auf Baudelaire und Buzzati, Roman Jakobson und Wittgenstein, Konrad Lorenz, Erich Auerbach, William Deresiewicz und Sigmund Freud: Ballerio kommt zum Schluss, dass die verbindende Analogie beider Kategorien darin bestehe, dass sowohl die Literatur als auch das Spiel einen Lerneffekt mit einem Unterhaltungswert sowie der Herstellung sozialer Kontak-

1 Johan Huizinga: *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek: Rowohlt 2004, S. 37.

2 Caillois teilt die Grundlagen des Spiels in folgende vier Gruppen ein: 1) Wettstreit (*agon*), 2) Glücksspiel, Zufall (*alea*), 3) Rausch (*ilinx*), 4) Täuschung, Nachahmung, Maske (*mimicry*) (Roger Caillois: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, Frankfurt a. M. u. a.: Ullstein 1982, vgl. insb. die Kapitel VII und VIII.)

3 Vgl. ebd., sowie: Huizinga, *Homo ludens*, S. 37.





te funktional verbinden damit einem tiefen menschlichen Bedürfnis entsprechen.⁴

Neben Caillois' soziologischem Verständnis des Spiels haben vor Huizinga schon Aristoteles (das Spiel wird, wie die Tugend, nicht aus einer Notwendigkeit heraus praktiziert), Kant (das Spiel generiert Lust und Erkenntnis) und Schiller (das Spiel als ästhetischer Ausdruck von Freiheit und Phantasie) philosophisches Interesse am Spiel gezeigt. Der angloamerikanische Anthropologe, Ethnologe und Kybernetiker Gregory Bateson (Eine Theorie des Spiels und der Phantasie, 1981)⁵ hingegen fokussiert den metalinguistischen Aspekt: Sinn des Spiels sei es, das Bewusstsein dafür aufzuzeigen, dass ein Spiel eine fiktive Handlung ist, die ihre Fiktionalität auf der Metaebene kommuniziert. Das So-als-ob-Prinzip ist nach Bateson eine grundlegende Eigenschaft des Spiels und trägt dazu bei, eine irrealer Welt zu erschaffen, innerhalb der fiktive Handlungen reale Handlungen simulieren.

Die Analogie zur Literatur ist evident. In der Tat weist auch Raymond Queneau auf die spielerische Seite jeder künstlerischen Ausübung hin. Mit Hilfe eines paradoxalen Stils versteckt Queneau die Philosophie unter dem Deckmantel der Ästhetik. Immer wieder kombiniert der französische Schriftsteller das Spiel mit einer engen sprachlichen Spurensuche, stellt komplexe Wortspiele und einen philologisch raffinierten Wortwitz her. Dadurch entsteht in seinem Werk jene scheinbare Leichtigkeit eines schnellen und modernen Schreibstils, der der Inszenierung von Natürlichkeit durch das artifizielle Spiel der Kunst huldigt, getreu den Grundprinzipien der *contrainte* als freiwillig selbstaufgelegtem, kreativem Formzwang sowie dem ovidischen Prinzip der *ars adeo latet arte sua*.⁶ In Weiterführung von Ovid geht es Ita-

4 Stefano Ballerio: „Gioco, letteratura. Alcune riflessioni“, *Enthymema* 1 (2009), <http://riviste.unimi.it/index.php/enthymema>, S. 4–24, hier: S. 24.

5 Der Aufsatz ist abgedruckt in: Gregory Bateson: *Ökologie des Geistes. Anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1981, S. 241–261.

6 Ovid, *Metamorphosen*, X, S. 252; Ovids Maxime der *ars adeo latet arte sua* stammt aus der Verwandlungssage des Pygmalion und bringt in spielerisch anmutiger Form zum Ausdruck, dass es eine Kunst sei, die Kunst zu verbergen – die Übersetzung von Michael von Albrecht lautet: „So vollkommen verbirgt sich im Kunstwerk die Kunst!“ (Ovid: *Metamorphosen*, hrsg. von Michael von Albrecht, München: Goldmann 1981, S. 232).

lo Calvino, ebenso wie Queneau, um die Wirkung jener tiefgründigen, durchdachten Aspekte der *leggerezza*, die er in der ersten Lektion der *Lezioni americane* (1988) jenseits von Philosophie und Wissenschaft u. a. in Analogie und Absetzung zur Frivolität beschreibt:

[...] la leggerezza è un modo di vedere il mondo che si fonda sulla filosofia e sulla scienza: [...] è qualcosa che si crea nella scrittura, con i mezzi linguistici che sono quelli del poeta, indipendentemente dalla dottrina del filosofo che il poeta dichiara di voler seguire. [...] esiste una leggerezza della pensosità, così come tutti sappiamo che esiste una leggerezza della frivolezza; anzi, la leggerezza pensosa può far apparire la frivolezza come pesante e opaca.⁷

Auf diese Forderung nach literarischer Leichtigkeit eines Textes seitens Calvinos, der ebenso wie Georges Bataille zu Queneaus Freundeskreis und darüber hinaus zum Autorenkreis von Oulipo zählte, wird im Folgenden zurückzukommen sein.

Im italo-phonon Bereich nimmt neben Calvinos Auffassung der Literatur als Spiel das Thema des Glücksspiels in der Nachkriegszeit eine herausragende Stellung ein. So beschreibt Nanni Delbecchis postmoderner „Reisebericht“⁸ *I giocatori* (2000) Europa aus der Perspektive international bekannter Spielcasinos. Schon Tommaso Landolfi gilt das Glücksspiel als „die große Metapher des Lebens“ und als „Wille zur Macht“, d. h. als ein autodestruktiver Trieb, der letztlich nur durch das Verlieren aufgelöst werden kann.⁹ Die in seinem *Brief eines Romantikers über das Spiel* (*Lettera di un romantico sul gioco*, in: *La spada*, 1942) entworfene Glücksspielmetaphorik entwickelt er u. a. in seinem Tagebuch mit dem doppeldeutigen Titel *La bière du pêcheur* (1953) – wörtlich: ‚Das Bier des Fischers‘ oder ‚Die Bahre des Sünders‘

7 Italo Calvino: *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*. Con uno scritto di Giorgio Manganelli, Milano: Mondadori 2012, S. 14.

8 Dagmar Reichardt: „Nanni Delbecchi: I giocatori. Viaggio nell'Europa dei casinò“ [Rez.], *Zibaldone. Zeitschrift für italienische Kultur der Gegenwart* 32 („Ligurien“) (2001), S. 149–152.

9 Tobias Eisermann, „Unter uns Hanswürsten“, *Berliner Zeitung*, 15.1.2000, online unter: <http://www.berliner-zeitung.de/archiv/die-tagebuecher-des-pessimistischen-spielers-tommaso-landolfi-unter-uns-hanswuersten,10810590,9757792.html>.





– weiter. In Landolfis regellos das Chaos und den Zufall ergründenden Texten wird Caillois' Glücksspiel – *alea* – zum Taumelspiel – *ilinx* (Rausch, Trance). In Anlehnung an Dostojewskijs Roman *Der Spieler* (1866) thematisiert der wie Dostojewskij selbst spielsüchtige italienische Meister des Phantastischen und Autor von *Rien va* (1963) das Spiel auch als (Sucht-)Krankheit, als Besessenheit. Vor Landolfi hatte bereits Pirandello mit rezeptionsästhetischem Fokus und einer *teatro nel teatro*-Technik in dem Drama *I giganti della montagna* (1937 uraufgeführt) das Spiel im Sinne eines unkontrollierbaren Rauschs dargestellt, auf den sich der Leser im Guten wie im Schlechten einzulassen habe, ohne dabei zu riskieren, dass ihm in der Literatur eine Wahrheit aufgezwungen würde.¹⁰

Das leicht wirkende Motiv des Spiels und der Unterhaltung erweist sich so bei näherer Betrachtung als eine Problemkette von höchst kritisch-historischer Relevanz über den Ursprung und Sinn von Literatur. Seit der Antike, dem Mittelalter und der Renaissance, während des Barockzeitalters, zu Beginn des 20. Jahrhunderts und nicht zuletzt in der Postmoderne bleibt dabei die Ambivalenz bestehen zwischen der Literatur über das Spiel und der Literatur als Spiel, zwischen dem Spiel der Literatur und dem Spiel in der Literatur. Mit Rekurs auf Gregory Batesons und Roger Caillois' Auffassung des Spiels als einer Aktivität, bei der sich der Mensch der fiktiven, irrationalen und meta-kommunikativen Ebene seines Handelns bewusst ist, sollen im Folgenden die Werke zweier Autoren der Romania vergleichend gegengelesen werden: Giuseppe Bonaviri (1924–2009) und Paul Willems (1912–1997). Dabei scheint der Sizilianer Italo Calvinos literarischer Forderung nach pragmatischer Leichtigkeit, der Belgier Willems hin-

10 In Pirandellos Drama (Luigi Pirandello: *La nuova colonia. Lazzaro. I giganti della montagna*, I grandi libri Bd. 553, mit einer Einleitung von Nino Borsellino, hrsg. von Marziano Guglielmetti, Milano: Garzanti 2008, S. 224) äußert sich insbesondere der Zauberer Cotrone gegen Ende des II. Akts über das Spiel: Erwachsene wie Kinder richten dabei ihre Verwunderung („maraviglia“) auf die Dinge, mit denen sie spielen. Daraus entstehe ein Zauber („ce ne lasciamo incantare“), eine märchenhafte Realität („una realtà maravigliosa“), die Befindlichkeit der Entfremdung („alienati da tutto“) und schließlich rauschhafte, entrückte Geisteszustände („eccessi della demenza“), die die Figur der Ilse, auch *la Contessa* genannt, personifiziert.

gegen seiner eigenen, urtümlich theatralen Auffassung eines *jeu du décalage*¹¹ regelhaft Folge zu leisten.

Durch die komparative Lektüre von zwei literarischen Texten der 1960er Jahre – Bonaviris Roman *Il fiume di pietra* (1964) und Willems Theaterstück *La ville à voile* (1969) – soll den Fragen nachgegangen werden, wie und womit sich literarisch nach Erleben des Traumas vom II. Weltkrieg poetisch kreativ ‚spielen‘ lässt, welche Textebenen mittels des Diskursverfahrens des Spiels konstruiert werden und welche funktionellen sowie reflexiven Aussagen sich dadurch textimmanent und kulturgeschichtlich metatextuell ergeben.

In *Il fiume di pietra*, dem zweiten großen Roman von Bonaviri nach *Il sarto della stradalunga* (1954), wird die Handlung – in Analogie zu Calvins *Il sentiero dei nidi di ragno* – aus der Perspektive des dreizehnjährigen Peppi und seiner Freunde erzählt. Die Sicht des heranwachsenden Peppi – die quasi-autobiographische Konnotation zum Autor ‚Giuseppe‘ Bonaviri ist unübersehbar – erweitert sich immer wieder von Peppis Ich-Perspektive auf die Wir-Perspektive der ganzen Kindergruppe. Krieg, menschliche Aggressionen und deren Eskalation werden dem Leser mit Hilfe sowohl einer choralen Erzähltechnik als auch mittels Peppis Augenzeugenberichts „auf wirklichkeitsnahe Weise“ vermittelt.¹² Neben der Darstellung von Gewalttätigkeiten, tödlichen Bedrohungen und chaotischen Zuständen gegen Ende des II. Weltkriegs steht gleichberechtigt das Lustprinzip der etwa zwölf- bis fünfzehnjährigen Jungen

mit ihrer Phantasie, Abenteuerlust und ihrem Spieltrieb. Sie setzen sich, ihrem Alter entsprechend überhaupt nicht mit den politischen und ideologischen Problemen ihrer Zeit auseinander, sondern genießen ihre Freiheit in direktem Kontakt mit der Natur und ihrer pubertären Imagination.¹³

11 Den Begriff prägte Vincent Engel (Vincent Engel: „Tchiripisch‘. Le Jeu du Décalage“, in: Lectures de Paul Willems. Textyles. Revue des Lettres Belges de Langue Française, Nr. 5, hrsg. von Michel Otten und Pierre Halen, Brüssel: Textyles-éditions 1988, S. 75–85).

12 Dagmar Reichardt: *Das phantastische Sizilien Giuseppe Bonaviris. Ich-Erzähler und Raumdarstellung in seinem narrativen Werk*, Frankfurt a. M. u. a.: Peter Lang 2000, S. 65.

13 Ebd.





Die Kinder lösen das Schicksal des Menschen vom historisch-politischen Moment los, um ihren pantheistischen Universalvorstellungen den Vorrang zu geben. In *Il fiume di pietra* koinzidieren die Ebenen der Textimmanenz und die der Werkproduktion: Letztere umreißt Umberto Eco mit Hilfe des spielerisch geprägten Erzählpakts zwischen Autor und Leser wie folgt:

Voi non credete a quello che vi racconto e io so che voi non ci credete, ma una volta stabilito questo, seguitemi con buona volontà cooperativa, come se io stessi dicendovi la verità.¹⁴

Auf der Textebene produziert der Synergismus von *histoire* und *discours* insbesondere durch die Illustration der Handlungen der Halbwüchsigen eine pikareske Qualität. Die 1942 einsetzende letzte Phase der Kriegswirren betrachten der Halbwüchsige Pelonero und dessen Bande, zu der Peppi gehört, innerhalb ihres gedanklichen Mikrokosmos wie eine Abbildung historischer Kampfszenen auf einem sizilianischen Bauernkarren: mit einer Mischung aus Neugier, Erstaunen, Abenteuerlust, Schläue und Grusel. So vergnügen sich die Jungen im ersten der sieben Erzählsegmente des Romans, zwei Tage nachdem die angloamerikanischen Truppen auf Sizilien gelandet sind, am 11. Juli 1943, damit,¹⁵ von einer steinigen Anhöhe vor Mineo aus ein Soldatenlager zu beobachten. Abends kehren sie zurück ins Dorf und sammeln im Auftrag der Faschisten Vorräte bei der Landbevölkerung ein, die die italienische Truppe vor ihrem Abmarsch verlangt, um diese dann heimlich selbst zu verspeisen. Tags darauf veranstaltet die Jungenbande eine Prozession mit einem Bild des Duce, das sie unter Anleitung der Faschisten im Parteihaus aufgrund der unsicheren politischen Lage abgehängt hatte und daraufhin durch den leeren Ort trällernd und zu Streichen aufgelegt den englischen Truppen entgegen trägt.¹⁶ In einer späteren Szene singen die Jugendlichen ausgelassen faschistische Lieder, während sie mit dem Wagen der amerikanischen

14 Mit diesen Worten gibt Eco Searle wieder (Umberto Eco: *Lector in fabula*, Milano: Bompiani 1979, S. 197).

15 Das Datum des 11.7. evoziert eine quasi-autobiographische Erzählsituation, da es mit dem Geburtstag Bonaviris (11.7.1924) übereinstimmt.

16 Giuseppe Bonaviri: *Il fiume di pietra*, Torino: Einaudi 1964, S. 67–70.

Soldaten die Gegend abfahren: „Io dissi: – Cantate fascista? – E che ce ne frega? – rispose Pelonero. – Così ci piace. Cantiamo assieme“.¹⁷

Bonaviri lässt in diesem für seine Prosa ungewöhnlich aktionsreichen Erzähltext nicht nur seine Figuren ‚spielen‘ – er spielt ganz offensichtlich auch mit dem Leser und der Perspektive. Der *point of vue* schwankt in *Il fiume di pietra* ständig zwischen einem Ich- und einem Wir-Erzähler, so dass sich der Erfahrungshorizont der Erzählerinstanz auf denjenigen eines Kollektivs erweitert. Der Effekt der multiperspektivischen Darstellung entsteht durch die systematische Kombination der Ich-Erzählweise mit einem Perspektivwechsel: Die Gruppe der heranwachsenden Jungen übernimmt die Rolle des Protagonisten. Besonders realistisch wirkt der Roman dadurch, dass die Ich-Erzählsituation der personalen Erzählsituation angeglichen wird. Durch die Zurückhaltung des Ich-Erzählers und den Einsatz der „Camera-Eye-Technik“¹⁸ ist die vorherrschende Erzählsituation „neutral“ im Sinn von Jochen Vogt.¹⁹

Das Romanende ist insofern tragisch, als mit dem September der heiße Sommer und endlich auch der Krieg auf Sizilien zwar zu Ende gehen, der Anführer von Peppi und seinen Freunden, Pelonero, aber, der sich mit Giovannis Bande in der Schlucht des Fiumecaldo treffen will, im selbstvergessenen Spiel die Explosion einer Bombe auslöst und tödlich verunglückt. In diesem dramatischen Schluss schwingt einerseits die traditionelle Thematik der hohen Kindersterblichkeit im Süden und des gefährlichen, gnadenlosen Milieus in den unterentwickelten, rückständigen Regionen Italiens in der ersten Hälfte des Novecento mit. Andererseits wird hier durch die makrokosmische Reflektion des historischen Weltgeschehens (der II. Weltkrieg) im Mikrokosmos des unschuldigen Individuums (Pelonero) der Ernst des Lebens mit einer tief ironischen, bitteren und gleichsam akzeptablen Konnotation an den Leser herangetragen. Die Schlusssage von *Il fiume di pietra* transportiert eine Roberto Benigni Film *La vita è bella* (1997) affine *leggerezza della pensosità*, in der die ganze Sinnhaftigkeit

17 Ebd., S. 114.

18 Zur Begriffsbestimmung dieser Erzähltechnik vgl. Reichardt, *Das phantastische Sizilien* [...], S. 108 (insb. Anm. Nr. 371).

19 Jochen Vogt: *Aspekte erzählender Prosa. Eine Einführung in Erzähltechnik und Romantheorie*, Opladen: Westdeutscher Verlag 1990, S. 50.





kindlicher Reinheit anklingt und gleichzeitig die entsetzliche Sinnlosigkeit der erwachsenen ‚Kriegsspiele‘ entlarvt wird.

Mit Landolfi hingegen teilt Bonaviri nicht nur die Inklinatio n zur phantastischen Literatur, sondern auch das Interesse für die destruktiven, potenziell letalen Seiten des Spiels. Doch während Landolfi den rauschhaften, agonalen Aspekt des Spiels (*ilinx*, *agon*) thematisch betont, konzentriert sich Bonaviri auf den ludologischen d. h. soziologischen Kontext: Das Spiel hat heilende, schützende, nicht suchtfährdende, allenfalls schickalshafte Funktion. Bonaviri nähert sich dem Spielmotiv sowohl von der veristischen, sozialkritischen und Freiheit propagierenden Optik eines Verga oder Capuana als auch von der therapeutisch-medizinischen Warte aus,²⁰ indem er es als entwicklungspsychologische Haupttriebkraft der kindlichen Sozialisation eher im Sinn von Rousseau, Pestalozzi, Montessori oder Fröbel betrachtet und in das Motiv einen mythischen, märchenhaften Aspekt einfließen lässt, bei dem wiederum eher eine Affinität zu Calvino denn zu Landolfi durchscheint.²¹

So wie sich Calvino, dessen Werk bestimmte Parallelen zu Bonaviris Texten aufweist,²² in den 1960er und 70er Jahren verstärkt dem Strukturalismus, der Kombinatorik und seiner Auffassung einer Li-

20 So scheinen die narrative Ausgestaltung und die Beschreibung der Beobachterrolle der wertfrei urteilenden, kollektiven, den Makrokosmos als Mikrokosmos widerspiegelnden, authentischen, empathischen und ritualisierten Gruppenwahrnehmung am Ende von *Il fiume di pietra* sowohl auf der Figuren- als auch auf der Leserebene einen heilsamen, gesundenden, therapeutischen Effekt zu erzielen (vgl. Reichardt, *Das phantastische Sizilien [...]*, S. 84–86). Vgl. auch Heinz Willi Wittschier: „Weltkrieg und Kinderwelt in Mineo oder: Das Dorf als Weltbühne. Bonaviris Regionalismus als Neorealismus-Überwindung“, in: Giuseppe Bonaviri: *Steine im Fluss*, Stuttgart: ComMedia & Arte 1992, S. 189–193, hier: S. 191: „Kinderaugen ‚erlösen‘ die Welt der Erwachsenen von dem Bösen: Kinder bringen Heil und Heilung [...]. Daher wird Bonaviri bis zu seinen letzten Büchern Kindern höchsten epischen Stellenwert einräumen!“.

21 Tatsächlich schrieb Calvino am 27.5.1963 einen wertschätzenden Brief über *Il fiume di pietra* an Bonaviri, der als Faksimile auf der Rückseite des Schutzumschlags der deutschen Übersetzung (Bonaviri, *Steine im Fluss*), gefolgt von einer Übersetzung von Calvinos Originalbrief ins Deutsche, wiedergegeben wird.

22 Zu weiteren Parallelen zwischen Bonaviri und Calvino vgl. Dagmar Reichardt: „Le anticipazioni scientifico-tecnologiche in Giuseppe Bonaviri e Italo Calvino“, in: *Arte e scienza nella letteratura italiana del Novecento*, hrsg. von Dante Maria-nacci, Wien: Istituto Italiano di Cultura 2009, S. 39–47.

teratur als Spiel zuwendet,²³ bedient sich der belgische, frankophone Theaterschriftsteller flämischer Herkunft Paul Willems stilistisch des Spielmotivs im Sinn eines *jeu du décalage*, das sich dem Spiel mit dem doppelten Wortsinn²⁴ bei Queneau annähert mit dem Ziel, eine Diskrepanz oder Verschiebung d. h. Brüche und gleitende Übergänge zu veranschaulichen. Auf der Metaebene verweist ein Theaterstück immer auf die erste Bedeutung von Spielen: die Rollen. Beim Rollenspiel folgt der Mensch der Als-ob-Regel gemäß Caillois' Bedeutung der *mimicry*, die bei Willems insbesondere durch das Spiel mit Worten sowie mit humoresken, paradoxen und ironischen Elementen an Tiefe gewinnt.

Wie bei Bonaviri gehören auch bei Willems Spielen und Lachen zusammen. Beide Handlungen dienen sowohl der individuellen, kreativen Selbstverwirklichung als auch der sozial verträglichen Triebabfuhr; die hier kontrastiv untersuchten Werke – Bonaviris Roman und Willems' Theater – könnten diegetisch und soziologisch betrachtet gegensätzlicher kaum sein. Das Bühnenstück *La ville à voile* wurde 1966 abgefasst, 1967 im Théâtre National de Belgique auf Französisch uraufgeführt und noch im gleichen Jahr bei Gallimard verlegt. Es war bereits 1966 mit dem Marzotto-Preis ausgezeichnet worden und er-

23 Diese neue Tendenz in Calvinos Texten nach dem neorealistischen Start von *Il sentiero dei nidi di ragno* reflektiert sich insbesondere in *Le città invisibili* (1972), *Il castello dei destini incrociati* (1973), *Se una notte d'inverno un viaggiatore* (1979) sowie in den bereits erwähnten *Lezioni americane* (1988), in denen er, einem literarischen Testament gleich, der Literatur bekanntlich sechs verschiedene Merkmale zuordnet (*leggerezza, rapidità, esattezza, visibilità, molteplicità, consistenza* bzw. *cominciare e finire*). Durch Vermischung märchenhafter, metaphorischer, ironischer und phantastischer Elemente gelingt es Calvino, die Realität mit der Absicht, sie leichter zu gestalten, zu transfigurieren.

24 Die Anwendung entsprechender Stilmittel unterstreicht Pierre Halen in seinem Beitrag „Jeu de signifiants dans *Blessures*, de Paul Willems: une modalité du reflet“ [lt. Inhaltsverzeichnis auf S. 1] bzw. „Quelques réseaux de signifiants dans *Blessures* [sic!]: une modalité du reflet“ [lt. Corpus des Sammelbands auf S. 55], in: *Lectures de Paul Willems*, hrsg. von Otten und Halen, S. 55–66, hier: S. 57. Halen schreibt: „Ce qui doit retenir notre attention au sujet de l'écriture elle-même, ce sont les jeux de mots, les doubles sens produits par des termes“ (ebd., S. 63) sowie: „On sait que P. Willems est attentif à [...] cultiver la matière sonore des mots. Il n'est dès lors pas étonnant de trouver à ce niveau une série de liaisons souterraines, de celles qui assurent à chaque texte un tissu narratif particulièrement serré“ (ebd., S. 58).





schien 1989 in einer überarbeiteten, definitiven Version, aus der die Zitate im Folgenden stammen.

Der Titel des Stücks ist eine Periphrase der Stadt Antwerpen, in der Willems am 4.4.1912 geboren wurde und Zeit seines Lebens gelebt hat. In die *Stadt unter Segeln*²⁵ kehrt der 58-jährige Matrose Josty zu Beginn des Dreiakters nach 42-jähriger Abwesenheit – nunmehr als reicher Mann – zurück und begibt sich gleich nach seiner Rückkehr in den Trödeladen von Monsieur und Madame Roi am Hafen seines Heimatortes. Hier versucht er seine Vergangenheit wieder lebendig werden zu lassen. Im Zuge diverser Missverständnisse schließt er mit der jungen Tochter des Ehepaars Roi, Anne-Marie, die Ehe, vollzieht sie jedoch nicht, sondern entflieht mit seiner Jugendliebe, der Blumenverkäuferin Feroé, die ein Leben lang auf ihn in Antwerpen gewartet hat, zum Brüsseler Flughafen, um in Borneo einen gemeinsamen Neuanfang zu versuchen, während die Hochzeitgesellschaft sich vergeblich wartend die Zeit mit Champagner vertreibt.

Das Schlusswort hat der unglückliche Verehrer von Anne-Marie mit dem sprechenden Namen Agréable, der die Puppe Fenêtre als Ersatz für die angebetete Anne-Marie in die Arme schließt, sich also mit der Phantasiewelt zufriedengibt. Er hat als einzig selbstlos Liebender und somit tragische Figur viel Leid und Ungerechtigkeit ertragen; in der Puppe sieht er sich selber mit Anne-Marie vereint. Wie an sich selbst gewandt, fragt er die Puppe Fenêtre: „Tu n’as pas honte?“ Und fügt dann, wie zu Anne-Marie sprechend, die letzten Worte des Stücks hinzu: „Vous n’avez pas honte? [...] Mademoiselle, Mademoiselle!“²⁶

Hier wird jenes Spiel mit den Wirklichkeitsebenen deutlich, das für Willems’ *théâtre poétique* so typisch ist und durch das die erzählte Realität zu einem übergeordneten Abstraktum wird. Das intentionale Durchmischen unterschiedlicher Bedeutungsniveaus dient der Steigerung der Fiktionalität und dem Aufzeigen von etwas Höherem, Unsagbarem, zugleich spiegelt es die schizophrene Situation dieses *auteur*

25 So der deutschsprachige Titel des Werks (Paul Willems: *Die Stadt unter Segeln*, aus dem Französischen übersetzt von Maria Sommer, Berlin: Gustav Kiepenheuer Bühnenvertriebs-GmbH 1969).

26 Paul Willems: *La ville à voile. Pièce en quatre actes. Suivie de La vita breve. Pièce en treize épisodes*, Vorwort von Jean-Marie Piemme, hrsg. von Alberte Spinette, Brüssel: Editions Labor 1989, S. 148.

flamand de langue française wider. Sein Drama über die *Ville à voile* weist eine das lokale Stadtbild transgredierende Textdisposition auf, welche zwischen Realität und Fiktion, zwischen *la vraie ville* und einer *ville à voile*, zwischen individueller und kollektiver Identität oszilliert. Es reflektiert in dieser Zerrissenheit die Dualität und Komplexität des Selbstverständnisses eines *écrivain belge*, der sich als geistiger Grenzgänger zwischen der flämischen und der frankophonen Kultur zu positionieren bestrebt ist.

Neben den literarischen Verschleierungsstrategien im Stadt- und Figurenporträt und dem darin verwobenen Freiheitsgedanken sind insbesondere die linguistischen Neologismen und Sprachparadoxien, die *La ville à voile* durchdringen, Ausdruck der widersinnigen Situation eines französischsprachigen Autors aus und in Flandern, der die Sprache seiner geographischen Umgebung nur spärlich beherrscht und zu dem Land, dessen Sprache er spricht, nämlich Frankreich, kein enges Verhältnis hat. Gleichzeitig schöpft Willems' Werk gerade aus der Auseinandersetzung mit Sprache und Bilingualität, mit der Doppeldeutigkeit der Wortspiele und dem für die belgische Literatur symptomatischen Widerstreit zwischen Vorstellung und Wirklichkeit, der sich in der mit realistischen und märchenhaft-phantastischen Elementen gleichermaßen durchsetzten Raumstruktur von *La ville à voile* offenbart, seine ganze Originalität, Lebendigkeit und Authentizität. In diesem Licht erscheint der Bruch mit der Wirklichkeit als eine Notwendigkeit, die Ambiguität des Textes als eine logische Konsequenz.

Sein *jeu du décalage* treibt Willems in *La ville à voile* auf die Spitze und macht das Stück unter diesem Aspekt zu seinem Schlüsselwerk: Das Lexem *voile* bedeutet nicht nur ‚das Segel‘. Es steht auch für den ‚Vorhang‘,²⁷ durch den das weiße Licht in das Zimmer fiel, in dem sich der „sechzehnjährige Josty und die achtzehnjährige Feroé“²⁸ liebten. *Voile* kann aber auch ‚Schleier‘, ‚Tarnung‘,²⁹ ‚Verschleierung‘ bedeuten.³⁰ Das Segel ist die kompakte, sinnlich greifbare Konkretisierung eines Traums, eines Traums von Vollkommenheit, Ungespaltenheit, Har-

27 Willems, *Die Stadt unter Segeln*, S. 79.

28 Ebd., S. 78; in der 2. Dramenversion von 1989 ist die Altersangabe getilgt worden (vgl. Willems, *La ville à voile*, S. 121).

29 ‚*Sous le voile de ...*‘ entspricht im Deutschen etwa dem Ausdruck: ‚unter dem Decknamen von‘.

30 *Jeter le voile sur quelque chose*‘ bedeutet ‚etwas verschleiern, vertuschen‘.





monie und Stimmigkeit, wohl aber auch ein regressiver Traum im Sinne einer Rekuperation der vermeintlich heilen, kindlichen Welt. Wenn Josty sagt: „Nous rêverons à la ville à voile“,³¹ so verbirgt sich hinter der Stadt unter Segeln als einer Metapher für die Kindheit und als ein anzustrebendes Ideal ein gedoppeltes Spiel mit Realitäten: Ist das Segel doch schon Inbild des Träumerischen, so impliziert das Träumen seines Traums (d. h. das Träumen von den Segeln über Antwerpen) eine noch weiter getriebene Entrückung des Gesagten. Die Endstation der Sehnsüchte entschwindet in eine derartige Ferne, dass sie nur noch als Phantasmagorie vorstellbar ist. Die Stadt unter Segeln ist der Ort, an dem es keinen Selbstbetrug und keine Illusionen mehr gibt, es ist das Land der Wahrheit und es ist das Zuhause für Weitgereiste (Josty) bzw. – auf der Interpretationsebene – geistige Grenzgänger (wie Willems), die sich durch die Doppelbödigkeit ihrer sprachlichen und soziokulturellen Existenz ihre eigene literarische Identität ex nihilo zu erschaffen gezwungen sind.

Der Ikonographie des Nomadentums, die sich um den permanent reisenden und flüchtenden Josty rankt, stellt sich die Erkenntnis der Prozessualität und des Gemachtseins unserer Welt an die Seite. Den einzig effektiven Widerstand kann das Erfinden von Sätzen, das Dichten, das Josty seinen Freunden qua Vertrag aufgibt, leisten.³² Dennoch ist das Wort nicht mit Wahrheit gleichzusetzen. Feroé sagt: „Je te redirai chaque parole selon son parfum. Ce qui est vrai. Ce qui est faux.“³³

Das Wort ist doppeldeutig und produziert dadurch oftmals unfreiwillige Komik. Wenn etwa Paysage am Ende der 5. Szene (1. Akt) „Agréable!“ ausruft, so kann dies das Herbeirufen des Laufburschen ebenso meinen wie es den Kommentar bedeuten könnte, dies sei angenehm. Das Spiel mit Wortverzerrungen, Bedeutungsverschiebungen, die man als *glissements* bezeichnen könnte, als ein Ab- oder Hinweggleiten auf eine andere Ebene, und das Spiel mit Erfindungsprozessen kulminiert in der Rede von Monsieur Roi, der den Königsweg des kreativen Wortspiels in *La ville à voile* verkörpert – ob es nun um „cir-

31 Willems, *La ville à voile*, S. 121.

32 „Dile: Josty hat gesagt, wir sollen Sätze erfinden“ (Willems, *Die Stadt unter Segeln*, S. 48).

33 Willems, *La ville à voile*, S. 113.

constance, irconstance, circonvolence, circonscription³⁴ oder einen „toast de circonstance à cette union, conjonction, conjugaison et à notre réconciliation dans le giron“³⁵ geht, um nur einige der lyrischen Satzgefüge und kreativen Neologismen zu zitieren, mit denen seine Rolle gespickt ist. Diese Neologismen sind Verabgründung und Spiegelung des Unsagbaren, *mise en abyme* und *glissement*, vor allem aber Indizien für das poetische Theater, für das Willems steht.

Willems' programmatische Theatralisierung des Wortes war bahnbrechend für das Texttheater des 20. Jahrhunderts und weist ihm sowie seinem wohl bekanntesten Werk, *La ville à voile*, einen herausragenden Platz in der Tradition der großen Dramatiker flämischer Herkunft wie Maeterlinck, Ghelderode oder Crommelynck zu. Während er vorwiegend auf der Sprachebene operiert, d. h. mit Worten und Wortbedeutungen jongliert und spielt, und so gesehen die Literatur als Spiel auffasst, wendet sich Bonaviri eher dem Spiel in der Literatur zu: Der Sizilianer setzt in *Il fume di pietra* das Spiel primär als Diskursverfahren ein, indem er die Kinderspiele und -streiche aus der Figurenperspektive von Peppi und den anderen Jugendlichen aus dem Bergdorf Mineo thematisiert. Sowohl das künstlerische Vorgehen als auch die Funktion des Spiels sind in den beiden Werken unterschiedlich: Bei Bonaviri spielt das Spiel insbesondere auf inhaltlicher, diegetischer Ebene eine Rolle, bei Willems hingegen vorrangig auf der formalen Sprachebene.

In beiden Fällen wird durch die literarische Thematisierung des Spielmotivs und den Einsatz spielgeleiteter Schreibverfahren die Bedeutungsebene, wenn auch durch Beschreitung unterschiedlicher Wege, d. h. unter Einsatz differenter Mittel, generiert und gestaltet. Sowohl Bonaviri als auch Willems demaskieren mit Humor und *legerezza* bzw. einem Willems' Worttheater eigenen *jeu du décalage* die Paradoxa des Lebens und des menschlichen Handelns. Eine dekonstruktivistische Lektüre beider Werke im Sinn Derridas³⁶ zeigt nicht nur, dass Witz und Ironie die produktionsästhetische Bedeutung des

34 Ebd., S. 128.

35 Ebd., S. 129.

36 Vgl. Jacques Derrida: „Die Struktur, das Zeichen und das Spiel im Diskurs der Wissenschaften vom Menschen“, in: *Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart*, hrsg. von Peter Engelmann, Stuttgart: Reclam 1990, S. 114–139.





Spiels, sondern auch dessen semiotische Wirkung unterstützen, wobei beide Autoren – Bonaviri insbesondere mit Blick auf die Erfahrungen seiner Heimatinsel Sizilien im und mit dem II. Weltkrieg, Willems in Auseinandersetzung mit der kulturellen Spaltung, die seine belgische Heimat in der Nachkriegszeit zunehmend charakterisiert – mit Hilfe dieser Kunstgriffe den tieferen Sinn des Lebens sowohl als Sinnhaftigkeit als auch Sinnlosigkeit mit teils heiterem, teils melancholischem und teils dramatischem Effekt literarisieren.