



HARM-PEER ZIMMERMANN

Universität Zürich, Institut für Sozialanthropologie und Empirische Kulturwissenschaft,  
Schwerpunkt Populäre Literaturen und Medien

## Über das Spiel der Poesie im Märchen. *Der homo ludens als homo narrans*

### About the Game of Poetry in Fairy Tales: *Homo ludens as homo narrans*

**Abstract:** This paper asks about the intellectual origin of game theory with regard to fairy tales: what is the underlying concept of game? For this purpose, the hour of birth of *homo ludens* as *homo narrans* is examined. It concerns the aesthetics of Immanuel Kant and Friedrich Schiller, the anthropology of Johann Gottfried Herder and the poetics of Jacob Grimm. Different frameworks for the autonomy of the narrative game are presented: epistemological, epochal, national and formal.

**Keywords:** fairy tales, game theory, aesthetics, anthropology, poetics

Alle Erzählungen sind „in einem gewissen Sinn Erzählspiele“, schreibt Albrecht Kaschorke (Kaschorke 2012: 12). Und bereits bei Jean Paul lesen wir: „Das Spiel ist die erste Poesie des Menschen“ (Paul 1806/1975: 603). Wer also vom *homo narrans* spricht, der spricht immer auch vom *homo ludens* – und *vice versa*. Keine der älteren Erzählgattungen aber erscheint uns spielerischer als das Märchen, sagt Max Lüthi. Demnach ist das Spiel nicht irgendein Bestandteil des Märchens, sondern es macht sein „Wesen“ aus. Entsprechend sei in der Märchenforschung „auffallend oft das freie Spiel der Phantasie, das freie Schweifen der Handlung hervorgehoben und gepriesen worden“ (Lüthi 1963/1970: 170). Sogar etymologisch lässt sich die Verbindung von Märchen und Spiel herleiten, wie es nicht zuletzt Grimms *Deutsches Wörterbuch* tut. Der ausführliche Artikel „Spiel“ notiert am Ende: „spiel, hiesz vor alters erzehlung, mähre, rede“. Im Althochdeutschen wie im Mittelhochdeutschen und bis hin zu Luther sei das Wort Spiel im Sinne von „erzählung, erdichtung, märchen, gerede“ gebraucht worden. Ein Rest dieser alten Bedeutung scheine „annoch im wort kirchspiel zu sein, der ort und die gemeine, wo man vom evangelio redet, und deszwegen zusammen kommt“ (Grimm, Grimm 1905: 2319 f.).

Das Spielerische des Märchens wird von Max Lüthi mit einer ästhetischen Theorie begründet, die es als autonomes Kunstwerk ausweist. Die Gattung Märchen

sei ein „quasi autonomer Mikrokosmos“ (Lüthi 1956/1973: 296), in dem die Phantasie frei aufspielen könne – frei von allen äußeren Funktionen und Zwängen, aber auch von allen inneren Intentionen und Zielen. Das Märchen verfolgt keine „Absicht“, „es fordert gar nichts“, „keinen Glauben und kein Bekenntnis“ (Lüthi 1947/1974: 79). Es will auf nichts hinaus als auf sich selbst: auf das freie Spiel mit Motiven, Figuren und Themen, die es von überall her aufgreift und nach seinen eigenen, frei gesetzten Spielregeln arrangiert. Die Gattung Märchen bildet gleichsam einen Schutzraum, worin das freie Spiel der Phantasie unbehelligt stattfinden kann. Es handelt sich nach Lüthi sogar um die allererste Erzählform überhaupt, der diese Selbstbehauptung des Erzählspiels gelingt. Das Märchen sei „Prototyp“ und „Urbild eines dichtenden Kunstwerks“ (Lüthi 1961: 161, 164). Hier sehen wir die Poesie im Urzustand, gleichsam ihr „Substrat“ – mit Novalis: die „Poesie der Poesie“ (Novalis, zit. nach Lüthi 1956/1973: 302). Wer also etwas über den Anfang aller Poesie, den Grund aller Erzählspiele erfahren möchte, der ist bei den Märchen an der ersten Adresse.

Die „Autonomie der Form“ (Lüthi 1982/83: 21 f.) besteht demnach vor allem im „Sichvonselbermachen“ des Märchens (Autopoiesis) (Lüthi 1967: 52). Märchen seien *Einfache Formen*, „die sich sozusagen ohne Zutun des Dichters in der Sprache selbst ereignen“, so auch André Jolles (Jolles 1930/1958: 10). In diesem Sinn hatten bereits die Brüder Grimm erklärt, wahre Natur- und Volkspoesie entstehe „von selber“ (J. Grimm 1811: 6). Das Volksmärchen sei eine Erzählgattung, die „sich von selbst dichtet und anpaßt“ (W. Grimm 1808/1881: 141). Während nun aber Lüthi die Regeln dieses Spiels und seine Strukturen in allen Einzelheiten herausarbeitet (vgl. dazu im Einzelnen Zimmermann 2016), erklärt Jacob Grimm: „Ueber der Art, wie das zugegangen, liegt der Schleier des Geheimnisses, an das man Glauben haben soll“ (J. Grimm 1811: 6). Das spielerische Geheimnis des Märchens ist nicht zu lüften – in Erwägung, dass es andernfalls mit dem Spiel vorbei sei und etwas Gekünsteltes an seine Stelle trete.

Dieser Beitrag möchte den ideengeschichtlichen Hintergrund ausloten, aus dem die Spieltheorie des Märchens erwachsen ist: Welcher Spiel-Begriff liegt zugrunde? Wann ist er entstanden? Wie hat er sich entwickelt? Was hat er mit Autonomie zu tun? Warum ist daraus ein Mysterium gemacht worden? Was also hat es mit dem spielerischen Wesen des Märchens auf sich? Um auf diese Leitfragen Antworten zu suchen, nimmt der Beitrag die Anfänge der narratologischen Spieltheorie in den Blick, gleichsam die Geburtsstunde des *homo ludens* als *homo narrans*. Ich möchte zeigen: Die Spieltheorie des Märchens und des Erzählens überhaupt lässt sich auf die Ästhetik Immanuel Kants und Friedrich Schillers, die Anthropologie Johann Gottfried Herders und die poetologischen Überlegungen Jacob Grimms zurückführen. Auf diese Hintergründe ist der Beitrag konzentriert. Dabei werden unterschiedliche Rahmungen für die Freiheit und Autonomie des narrativen Spiels aufgezeigt: epistemologische, epochale, nationale und formale:

frei, frey, (frei), (freies Spiel). Ich gehe in vier Schritten vor: freies Spiel der Erkenntnisvermögen – Kant, freyes Spiel der Poesie – Schiller, freies (Spiel) der Volkspoesie – Herder, (freies Spiel) im Märchen – Grimm.

## Freies Spiel der Erkenntnisvermögen

Das Spiel beginnt auf der Seite der Kunst-Rezipienten. Was geht in uns vor, wenn wir ein Kunstwerk anschauen – beispielsweise ein dermaßen gewaltiges wie die Laokoon-Gruppe? Dann wird unsere Einbildungskraft lebendig, antwortet Gotthold Ephraim Lessing; und zwar wird sie dies umso mehr, je weniger Interpretationen vorgegeben sind, je mehr also das Kunstwerk selbst auf den Betrachter wirken kann: „Dasjenige nur allein ist fruchtbar, was der Einbildungskraft freies Spiel läßt“ (Lessing 1766/1974: 25). Mit diesem Satz hat Lessing das Grund- und Leitmotiv gesetzt, an dem sich die moderne Ästhetik und Narratologie entzündet. Kant hat es zu einer umfassenden Theorie der ästhetischen Urteilskraft (des „Geschmacksurteils“) ausgebaut, mitsamt Schlussfolgerungen für das Kunstschaffen und für das Kunstwerk.

Was also geht in uns vor, wenn uns ein Gegenstand, und sei es ein Märchen, gut gefällt und wenn wir ihn als „schön“ empfinden? Dann befinden wir uns in einem anderen Urteilsmodus, sagt Kant. Das ist gleichsam eine dritte Dimension, in der wir unabhängig von Grundbedürfnissen und moralischen Kriterien „einzig und allein ein uninteressiertes und *freies* Wohlgefallen“ am Gegenstand entwickeln (Kant 1790/1983: 287). Kant weist damit dem Geschmacksurteil eine Sonderstellung zwischen sinnlichen und sittlichen Bereichen des Lebens zu. Es wird als autonome Sphäre markiert, anders gesagt: als selbstreferenzielles System jenseits aller Interessen, seien sie ökonomischer, seien sie moralischer Art: „Geschmack ist das Beurteilungsvermögen eines Gegenstandes oder einer Vorstellungsart durch ein Wohlgefallen, oder Mißfallen, ohne alles Interesse. Der Gegenstand eines solchen Wohlgefallens heißt schön“ (Kant 1790/1983: 288).

Was aber ist der Grund für diese Autonomie? Er liegt in der besonderen Art und Weise beschlossen, wie das Geschmacksurteil zustande kommt. Das Besondere ist, dass unsere Sinnen-, Seelen- und Geisteskräfte sich in solchen ästhetischen Momenten in einem schwebenden, einem spielerischen Zustand befinden. Zwecke und Ziele, die sonst im Alltagsleben für uns maßgeblich und richtungweisend sind, interessieren uns in diesem Augenblick nicht mehr. Unsere Aufmerksamkeit für den betreffenden Gegenstand ist auf kein Ziel und kein Handeln gerichtet, sondern erschöpft sich in interesseloser Kontemplation (vgl. Kant 1790/1983: 301).

Wo aber alles Sinnen und Trachten aussetzt, was geschieht dort? Dort treten wir in den Spielmodus ein, so Kant, in den „Zustand eines freien Spiels der Erkenntnisvermögen“ (Kant 1790/1983: 296). Beim ästhetischen Urteilen, im ästhetischen Zustand unserer Urteilskraft arbeiten Einbildungskraft und Verstand spielerisch zusammen, ohne dass ein sinnlicher oder ein sittlicher Zweck sie

antreiben oder anleiten würde. Und aus dieser zweckfreien, unintendierten, spielerischen Zusammen- und Abstimmung resultiert ein Urteil, das gleichwohl auf etwas Zweckmäßiges an dem Gegenstand, auf den es sich richtet, Obacht und Wert legt, nämlich „eine Zweckmäßigkeit der Form nach“ wahrnimmt, „ohne daß wir ihr einen Zweck [...] zum Grunde legen“ (Kant 1790/1983: 299). Diese „Zweckmäßigkeit ohne Zweck“ (Kant 1790/1983: 307), die wir allein im ästhetischen Zustand an einem Gegenstand beobachten, ist es, aufgrund derer wir ihn mit dem Attribut „schön“ versehen und auszeichnen.

Das Schöne ist reine Formsache, sagt Kant; es bezeichnet eine „rein formale Zweckmäßigkeit“ (Kant 1790/1983: 307). Im ästhetischen Zustand erfahren wir an einem Gegenstand eine Zweckmäßigkeit, für die wir keinen einzigen inhaltlichen Zweck angeben können. Wofür der Gegenstand sonst auch immer gut oder nützlich sein mag, das interessiert uns in diesem Moment überhaupt nicht; es ist uns sogar ganz und gar gleichgültig. Wir erfreuen uns allein an seiner Form, die für sich selbst steht und sich zunächst einmal keinen äußeren Zwecken fügt. Ihre Unverfügbarkeit, ihr Erscheinen bar jeder Nützlichkeit – das macht die Autonomie der Kunst aus; und der besondere Wahrnehmungsmodus, das „freie Spiel der Erkenntnisvermögen“, macht die Autonomie des ästhetischen Urteils aus. Dieser Schwebezustand bricht indes sofort zusammen, wenn Interessen ins Spiel kommen. Dann geht es etwa um den Marktwert eines Kunstwerks oder um seinen sittlichen Wert, nicht um Ästhetik: „Alles Interesse verdirbt das Geschmacksurteil“ (Kant 1790/1983: 302).

Gerade aber auch deshalb, weil es uns von solchen Interessen befreit, bereitet uns das ästhetische Urteilen eine besondere Freude. Kant spricht von einem Lustempfinden: von der Lust am Spiel als der zweckfreien Zusammenstimmung unserer Sinnen-, Seelen- und Geisteskräfte. Dabei besteht das Besondere, das Alleinstellungsmerkmal dieses Spiels nicht zuletzt darin, dass kein Erkenntnisvermögen das andere dominiert. Das interesselose Spiel der Erkenntnisvermögen ist zugleich ein herrschaftsfreies. Das Geschmacksurteil „schön“ kommt stets sozusagen egalitär, symmetrisch, dialogisch, und das heißt: harmonisch zustande. Bei der Freude am Schönen handelt es sich zugleich um die Freude am ästhetischen Zustand des zweck- und herrschaftsfreien Spiels, um „Lust an der Harmonie der Erkenntnisvermögen“ (Kant 1790/1983: 296).

Wie aber geht dieses Spiel vonstatten? Was genau passiert da? – Das lässt sich nicht klar und deutlich bestimmen, sagt Kant. Der spielerische Vorgang kann durch „keine Sprache völlig erreicht und verständlich“ gemacht werden (Kant 1790/1983: 416). Denn sobald wir anfangen würden, die Regeln dieses Spiels näher zu bestimmen, wäre es nicht mehr „völlig frei“ (Kant 1790/1983: 288). Dann wäre das Spiel eine Funktion feststehender Spielregeln und von diesen abhängig. Deshalb ist es nicht „verstattet“, dass das ästhetische Urteil „von irgend einer Regel abgeleitet werde“ (Kant 1790/1983: 406). Das unterscheidet das freie ästhetische Spiel von

allen Gesellschaftsspielen, dass es eben nicht konventionell zu denken ist. Kant geht es um die reine Idee des Spiels. Wir können zwar davon ausgehen, dass auch dem „freien Spiel“ eine „allgemeine Regel“ zugrunde liegt, aber diese kann nicht näher bestimmt werden, ohne die Idee der Freiheit in der Idee des Spiels zu gefährden (Kant 1790/1983: 296). Anders gesagt: Die allgemeine Regel des ästhetischen Spiels muss ein ‚Geheimnis‘ bleiben; sie bildet den „tief verborgenen“, gleichwohl „allen Menschen [a priori] gemeinschaftlichen Grund“ für das ästhetische Empfinden und Urteilen (Kant 1790/1983: 313).

Was wenig später bei den Grimms als Sich-von-selbst-Dichten des Märchens und als sein „Geheimnis“ bezeichnet wird, finden wir grundlegend vorgedacht in der ästhetischen Theorie Immanuel Kants. Hier ist es das freie Spiel der Erkenntnisvermögen, aus dem sich Geschmacksurteile ‚wie von selbst‘ ergeben. Die Beweggründe dafür und die Regeln dieser Dynamik aber sind letztlich nicht zu bestimmen. Denn um die Freiheit des Spiels behaupten zu können, muss von einer Autonomie und Selbstreferenzialität ausgegangen werden, deren Regel in uns „tief verborgen“ ist und bleibt.

### ***Freyes Spiel der Poesie***

Wie man die Grundregel des freien Spiels in der ästhetischen Betrachtung und Beurteilung eines Gegenstandes nicht angeben kann, ebenso wenig lassen sich die Regeln des künstlerischen Schöpfungsaktes näher bestimmen. Kant spricht von einem „angeborenen produktiven Vermögen“, einem „Talent“, dessen Ursprung und Arbeitsweise wiederum tief im menschlichen Apriori beschlossen liegen (Kant 1790/1983: 405). Nicht einmal der Künstler selbst weiß, „wie sich in ihm die Ideen dazu [zu seinem Kunstwerk – H.-P. Z.] herbei finden“. Das Genialische des künstlerischen Schaffens beruht wesentlich darauf, dass der Künstler „es nicht in seiner Gewalt hat“, seine Werke „nach Belieben oder planmäßig auszudenken“ (Kant 1790/1983: 407). Das kunstschaftende *momentum generativum* ist ein Ereignis, dessen Regeln dem Genie selbst unbegreiflich sind und von dessen Ergebnissen er immer wieder selbst überrascht ist – als hätte gar nicht er es geschaffen, sondern irgendeine Kraft durch ihn hindurch.

Dasselbe gilt für das Produkt, das Kunstwerk: „Genie ist das Talent (Naturgabe), welches der Kunst die Regel gibt“ (Kant 1790/1983: 405). Darin besteht die Originalität von Kunst, dass sie alle bisherigen Standards durchbricht, alles Dagewesene übertrifft. In ihr manifestiert sich eine neue Regel, die auch deshalb nicht genau bestimmt werden kann, weil sie ganz neu und unerhört ist und etwas ganz Unvertrautes, Ungeheuerliches und zugleich Unwiderstehliches hervorbringt. Ein solches Kunstwerk verweist mithin auf einen genialischen Überschuss, wodurch es einmalig und unvergleichlich erscheint. Sich hingegen im Rahmen der gängigen Konventionen zu bewegen, das wäre bloß Nachahmung, Kunstfertigkeit, Kunsthandwerk.